
XTREME PC
LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
NOVIEMBRE 2000 • $7,90
AÑO 4 • NUMERO 37
2 CD-ROM!
Demos de Escape From Monkey Island, Metal Gear Solid, Resident Evil 3, Starship Troopers, Mechwarrior 4 y más! ¡Add-Ons, patches, extras y videos, más las mejores herramientas y utilidades para tu máquina!
COMMANDOS 2
¡Los seis del patíbulo vienen marchando! Un súper caliente informe acerca del juego que todos esperamos apretando los dientes
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
Baldur´s Gate II, Blair Witch Vol. 1, Voyager: Elite Force, Rugby 2001, Crimson Skies y mucho más!
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE Atreides, Ordos y Harkonnen, los padres del RTS, vuelven por Arrakis
HARDWARE: un glosario imprescindible
¡Y como siempre, todos los anticipos y análisis de los títulos más recientes!
Arge.
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
00037
BALDUR´S GATE II: SHADOWS OF AMN PASO A PASO EN NUESTRA SENSACIONAL GUÍA!

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA



XTREME PC
AÑO 4 • NUMERO 37



CRIMSON SKIES

"Intrusos, aquí les habla Nathan Zachary, líder de los Cazadores de Fortuna, serán capturados inmediatamente. Por su bien, no se resistan..."

Pag. 34

EDITORIAL

El verdadero fin del milenio se acerca por fin, y con él empiezan a llegar decenas de títulos, muchos de los cuales esperamos con curiosidad y grandes esperanzas. Desde el inicio de este apasionante mundo de los juegos para PC hemos visto crecer distintos géneros, nacer unos y morir otros, fusionarse y volver a sus fuentes. Pero sin importar cómo ni cuánto ocurra, o lo mucho que se hable al respecto, sentimos que nuestro hobby evoluciona gracias al extraordinario trabajo de diseñadores, artistas y programadores que continuamente logran asombrarnos con sus juegos.
Durante este año vimos maravillas como Deus Ex, The Sims o Ground Control, por mencionar apenas unos pocos, títulos que consiguieron que la industria se mantuviera más viva y pujante que nunca. Y en este número de **Xtreme PC** verán que octubre ha sido un mes particularmente prolífico en cuanto a juegos de los buenos, de ésos que no nos dejan dormir hasta la madrugada porque es imposible apartarse del monitor: Baldur´s Gate II: Shadows of Amn, Dino Crisis, Crimson Skies, Star Trek Voyager: Elite Force, Close Combat: Invasion Normandy, Rugby 2001... diversión para todos los gustos, y de la mejor, una avalancha que no parece tener intenciones de detenerse.
¿Y qué más podemos pretender? La tecnología y la creatividad se están reconciliando luego de un tiempo en el que parecían haber tomado caminos diferentes. Hoy en día no sólo los juegos lucen asombrosos, también proporcionan una elevada calidad de divertimento. En el futuro, mientras tanto, las títulos más prometedores brillan como estrellas: Black & White, HALO, Max Payne, Giants: Citizen Kabuto, Emperor: Battle for Dune... la lista sigue para alegría de todos nosotros, los fanas de los juegos de PC.
Así que aquí estaremos nosotros, llevándoles todos y cada uno de los detalles, previews y reviews, como ya es costumbre. Y lo haremos tanto desde estas páginas, mensualmente, como a diario desde nuestro site en **Datafull.com**, que de a poco empieza a crecer con un nutrido arsenal de artículos, fotos, videos, demos y patches.
Queremos agradecer a todos nuestros lectores por haber visitado tan asiduamente y con tanto entusiasmo nuestra página web desde el momento en que estuvo por primera vez en línea, a pesar que recién se encontraba en etapa de prueba, y por habernos enviado tantos mails de felicitaciones. ¡Por supuesto, esperamos que sigan visitándonos a diario! Todos los días podrán ver las más importantes noticias del mundo del entretenimiento hogareño. ¡Queremos que lean nuestros previews y reviews y que voten por su juego preferido en nuestro Top 10! También podrán bajarse las mejores demos a mayor velocidad que desde los servidores extranjeros, ya que nos ocupamos de ponerlas a su disposición en los servidores de Datafull.com. Por supuesto, los menos ansiosos pueden esperar a tener nuestros **dos CD´s** en sus manos, como todos los meses.
Y hablando de CD´s, junto a este ejemplar de la revista encontrarán más de 1,5 Gb de las mejores demos, patches, y Add-Ons como el espectacular Chemical Existence. Podrán probar por ustedes mismos cosas como nuestra demo subtitulada en castellano, La Fuga de Monkey Island, más el volúmen 2 de Blair Witch, Metal Gear Solid, Resident Evil 3: Nemesis, Close Combat: Invasion Normandy, Starship Troopers y hasta el tech demo de Mechwarrior 4 para los que gustan experimentar y no ven las horas de treparse a esos gigantescos robots de combate. ¡Que lo disfruten, y nos vemos en diciembre! Ah, eso sí, antes es obligatorio pasar por **www.datafull.com** a enterarse en qué líos andamos metidos ahora.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

NOVIEMBRE 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LA JAULA DE LAS LOCAS

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich, Maximiliano Ferzzola, Rodolfo A. Laborde, Pedro F. Hegoburu, Diego Vitorero

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, Pablo Balut, César Isola Isart, Fernando M. Coun, Leonardo Panthou

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad Nº 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

MS presentó sus nuevos juegos

El pasado 3 de Octubre, Microsoft Argentina realizó la presentación de su línea de juegos para estos últimos meses del año y principio del próximo, así como los nuevos productos de hardware para el mercado de juegos de PC. También dio un pequeño adelanto acerca de su consola X-Box.

La presentación contó con la presencia de Joel Ruzich, el actual Gerente de Producto Internacional para el área de juegos de Microsoft, quien viajó a nuestro país especialmente para el evento junto a Tomás Oulton, Gerente de Home & Retail de la División Microsoft Argentina, y Francisco Ortiz, Gerente de Producto y Hardware del área de juegos de la empresa, todos ellos expertos en el tema, como se puede ver en los eventos que realiza esta empresa.

Los juegos presentados fueron Age of Empires II: The Conquerors Expansion, Metal Gear Solid, Crimson Skies, Mechwarrior 4, Combat Flight Simulator 2.0, Midtown Madness 2 y Links 2001. También estuvo Conquest, un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el espacio, al mejor estilo Homeworld, que saldrá el año que viene y que promete mucho.





De izquierda a derecha: Francisco Ortíz, Joel Ruzich, Fernando Brischetto y Andrés Loguercio.

En cuanto al hardware, se hizo un breve repaso sobre las novedades, resaltando el Sidewinder Game Voice, un producto para comunicarse por voz en una red LAN o Internet y el Sidewinder Strategic Commander, un nuevo dispositivo para los fanáticos de los juegos de estrategia, totalmente configurable. Ambos productos fueron analizados en la edición de Octubre de Xtreme PC, obteniendo excelentes calificaciones.

Es un hecho que Microsoft quiere entrar en el mercado de los juegos con todo, invirtiendo dinero en licencias exitosas como en el caso de la conversión desde PlayStation de Metal Gear Solid, de Konami, y en otros títulos novedosos como Crimson Skies o MechWarrior 4. "Con el lanzamiento de estos nuevos productos, Microsoft demuestra que sigue apostando al mercado de juegos y hardware, que crece considerablemente en el sector hogareño. Los títulos que presentamos hoy son fruto de una importante inversión en investigación y desarrollo y de nuestro profundo conocimiento de las necesidades del usuario hogareño", afirmó Joel Ruzich.

No nos cabe duda que la empresa más conocida de software en general está yendo por el buen camino en lo que a nosotros nos interesa, los juegos.

El sitio donde los sueños de los encuentros Deatmatch y en equipos se hacen realidad

En un país como el nuestro, es realmente grato encontrar que todavía hay gente -como la de Kimochi- que se acuerda de los jugadores fanáticos, especialmente cuando sentimos esa necesidad de encontrarnos con gente similar a nosotros y armar en cuestión de segundos equipos en Counter-Strike (por ejemplo), para luego entrar en una batalla sin cuartel que haría palidecer hasta al mismísimo soldado Ryan.



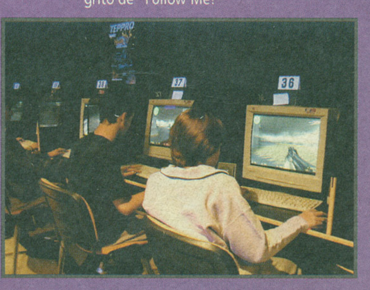
Y lo mejor de todo es que detrás de toda esta acción imparable se encuentra la mejor tecnología de punta: máquinas Pentium III de 700MHz, monitores de 19 pulgadas, placas de video con el chip Nvidia GeForce, mouse ópticos... ¿sigo? Como pueden ver, todo puesto al servicio de una experiencia que puede dejar de ser el sueño de muchos para convertirse en realidad.



El mes pasado se realizó la inauguración del primer local en pleno microcentro (esperemos que sea el primero de muchos, ¿eh?), y varios integrantes de la editorial nos acercamos a probar las instalaciones del lugar. No hace falta decir que quedamos encantados. Aunque por el momento sólo cuenta con algunos juegos (Quake III Arena, Half-Life y sus modificaciones, Diablo II y Starcraft, entre otros) sabemos que en poco tiempo la librería va a aumentar considerablemente, ya que los dueños de Kimochi están abiertos a las sugerencias de su público (y las 24 horas, dicho sea de paso), algo fundamental para mantener a la muchachada contenta.

Y lo mejor de todo es que la cosa no termina acá, ya que este mes están organizando, después de ver el éxito de la modificación entre los asistentes al local, el primer torneo de Counter-Strike, con unos premios realmente picantes. Sólo tienen que fijarse en el aviso que anda dando vueltas por la revista.

¿Quieren saber dónde queda este oasis para los fanáticos de los videojuegos? En Lavalle 742, dentro de la galería (que no sabemos cómo se llama) en el primer piso. Si no la encuentran se pueden guiar por el sonido de algún que otro soldado, que apura a su equipo al grito de "Follow Me!"



noticias
de último momento

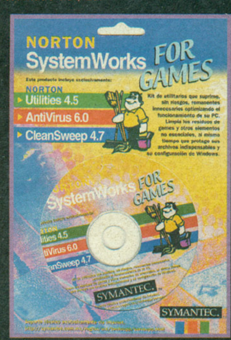
Symantec presenta Norton Systems Works, exclusivo para usuarios de juegos de PC

A partir de Septiembre de 2000 se encuentra disponible una nueva versión de Norton Systems Works, desarrollada en la Argentina y pensada exclusivamente para usuarios de juegos de PC. Con esta utilidad los usuarios podrán suprimir sin riesgos los residuos de los juegos luego de su desinstalación y otros archivos innecesarios.

"A raíz del importante crecimiento del mercado de los juegos en nuestro país, Symantec ha desarrollado un producto exclusivo para los usuarios de juegos de PC. Norton Systems Works for Gamers se caracteriza por detectar, reparar y prevenir problemas de hardware y software; además de proveer la mejor protección antivirus del mercado", dice Gonzalo Erroz, Gerente de Canal de Symantec Argentina.

El paquete contiene tres herramientas: Norton Utilities 2000, pensado para solucionar los problemas más complejos de hardware y software; Norton CleanSweep 2000, para mejorar el rendimiento de la PC ya que brinda una limpieza segura de la computadora y elimina los elementos antiguos recibidos de Internet, recuperando espacio y velocidad mediante la eliminación de archivos innecesarios; y Norton Antivirus 2000, con el que se brinda protección contra los más recientes virus y archivos peligrosos recibidos a través de correo electrónico, Internet y otras fuentes.

Este producto ya se encuentra disponible en la Argentina a un precio estimado de $ 29.



lanzamientos nacionales

una completa reseña de los títulos próximos a salir en nuestro país

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
Star Trek: New Worlds	Estratégicos	Interplay	Tele Opción
Carmageddon TDR 2000	Acción / Arcades	SCI	Tele Opción
Los Autos Locos	Acción / Arcades	Infogrames	Edusoft
Rugby 2001	Deportes	EA	Microbyte
SWAT 3 Elite Edition	Acción / Arcades	Sierra	GTC Ribbon
Morpheus	Aventuras / RPG	FX Int.	Centro Mail
Crimson Skies	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
Metal Gear Solid	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
Escape From Monkey Island	Aventuras/RPG	LucasArts	Microbyte
Midtown Madness 2	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
Combat Flight Sim. 2	Simuladores	Microsoft	Microsoft
Alien Nations	Estratégicos	Jowood	Centro Mail
Trafic Giant	Simuladores	Jowood	Centro Mail

5 cortitas

Warcraft III y Oni con retrasos... otra vez

Gathering of Developers reveló hace poco que Oni no aparecerá en los locales en la fecha que estaba estipulado. Este título de acción y artes marciales en tercera persona, que está siendo desarrollado en Bungie West Studios, California, entró recientemente en la etapa de prueba Beta y se pronostica que haría su aparición a principios del año próximo. La empresa Take-Two Interactive, que lanzará el juego a la venta bajo el sello de Gathering of Developers, adquirió los derechos de Oni cuando Microsoft compró Bungie Software.

Algo parecido sucedió con la tercera parte de Warcraft. En su site oficial se divulgó que, por razones no dadas a conocer, el clásico RPG/ Estratégico aparecería a mediados del próximo año. Un bajón sin duda, y un duro revés para todos aquellos que esperaban ansiosos alguna buena noticia.

Otro que no llega más: The Fallen

Se anunció recientemente que el juego de acción basado en Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen volvió a atrasarse una vez más. El mismo, desarrollado por The Collective, tenía como fecha original de salida el mes de marzo, de ahí lo pasaron a mitad de septiembre para volver a patearlo a octubre, y ahora se dice que The Fallen al fin aparecería en los locales el 13 de noviembre. Según gente de The Collective, se tomaron bastante más tiempo del que se había planeado en un principio para darle a The Fallen los retoques finales que se merecía. También aseguraron que la espera valdrá la pena. ¡Más les vale!

Expansión gratis para Ground Control

Sierra Studios anunció que Ground Control: Dark Conspiracy será entregado desde este mes y sin cargo junto a cada compra de su juego de estrategia en tiempo real. Los que ya tengan Ground Control también podrán conseguirse una extensión gratis si envían un cupón a la dirección que figura en el site oficial de Sierra. Voceros de la compañía comentaron que la decisión de entregar gratis Ground Control: Dark Conspiracy se debe a que se está intentando vender más copias de Ground Control y creen que ésa es la mejor manera de lograrlo. Dark Conspiracy tiene 15 misiones nuevas en modo single player, nuevos tipos de terreno, una tercera facción con sus propias unidades -también jugables- y hasta nuevas unidades para los dos bandos en conflicto del primer juego. Y si les parece poco, sepan que esta expansión también tiene varios mapas nuevos para el modo multiplayer y alguna que otra sorpresita más. ¿Les quedan dudas todavía?

Neocron en preparación

El juego, un RPG totalmente online, transcurrirá en una metrópolis del siglo XXVII e incorpora elementos de FPS, como por ejemplo un arsenal de alrededor de veinte tipos distintos de armas para reventar al otro en modo deathmatch. Los jugadores que deseen sumarse a la aventura tendrán que elegir primero entre cuatro clases de persona-jes: Psi Monk, Tank (debe ser de los que no caen ni siquiera dándole con una bazooka), Private Eye o Spy (espía) y decidir si lo que realmente quieren es ir en busca de excitantes aventuras o si por el contrario prefieren una vida virtual algo más monótona. El engine gráfico del juego incluirá tecnología de rendering de avanzada e iluminación dinámica, superficies curvas y modelos de terreno con un alto número de polígonos. Se espera tener lista la versión Beta -si todo sale bien- para fin de año. Neocron estará en los locales de venta de videojuegos para mediados del año que viene.

The Last Ninja para PC

Los que hayan tenido alguna vez una Commodore 64,128 o Amiga, recordarán seguramente la trilogía del misterioso ninja que recorría un sinfín de pantallas en perspectiva isométrica, aniquilando -cuando no durmiendo- todo a su paso.

La gente de Studio 3 dice estar trabajando en un nuevo juego de este letal personaje, aunque en esta oportunidad se podrá elegir entre varias vistas, incluso en primera persona. Pero lo más interesante del caso es que los ingleses están tan confiados en este proyecto que hasta osaron decir que The Last Ninja: The Return (ese será el nombre del título), con fecha de salida para Navidad del año que viene, se verá aún mejor que MGS2 que, casualmente, debería salir a la venta para la misma fecha. ¿Nos parece a nosotros o a los chicos de Studio 3 se le subieron un poco los humos?

xtremecd

XCD 1

DEMOS
Crimson Skies
Frogger 2: Swampy's Revenge
La Fuga de Monkey Island
Mechwarrior 4 Tech Demo
Starship Troopers

PATCHES
Crimson Skies 1.01
Grand Prix 3 1.13
Ground Control 10.1
Half-Life 1.1.0.1 a 1.1.0.4
Martian Gothic Unification 2.0
NASCAR Heat 1.1e
Q3A Point Release 1.25
Warlords Battlecry 1.03b

HERRAMIENTAS
Windows Media Player 7.0
Winzip 8.0

ADD-ONS
Grand Prix 3 temporada 2000
Ground Control (mapas)
Half-Life: Chemical Existence 1.0
Half-Life: Counterstrike (mapas)
Mefisto Insane Tier
Star Trek: Elite Force (mapa para CTF)
Unreal Tournament Tweak
Vampire The Masquerade: Skins

VIDEOS
HALO (Presentación E3)

XCD 2

DEMOS
Blair Witch Volumen 2: Legend of Coffin Rock
Close Combat: Invasion Normandy
Metal Gear Solid
Resident Evil 3: Nemesis
Resurrection
Virtual Pool 3

PATCHES
Breakout Patch 1
Pharaoh 1.2
Soldier of Fortune 1.06 (convierte SoF a la versión Gold)
SWAT 3 Elite Edition Upgrade 1.6 (multiplayer)
SWAT 3 Elite Edition 1.6.4.0.

HERRAMIENTAS
3DMark 2000
Babylon Translator 3.1 -Build 10
Babylon: Dicc. Inglés-Español
Babylon: Dicc. Inglés-Portugués
Babylon: Enc. Britannica
Babylon: The Harry Potter Dictionary
Babylon: Voces Femenina y Masculina
CPU id
Drivers nVIDIA 4.12.01.0631
ePrompter 1.03.02
ICQ 2000b -Build 3268
ItweakU Limited Edition 3.60
MadSMS v2.3b
Norton Antivirus 2001
Paint Shop Pro 7.0
PCDJ Broadcaster
Quick Notes Plus
RealPlayer 8.0 Basic (cast.)

ADD-ONS
Half-Life: Random Map Generator 3.0
Homeworld mods: Babylon 5, Star Trek: FRK, Fleet Action: A Wing Commander Tribute, Heroes of Homeworld, StarWars: Fleet Academy, Valkyries (Robotech), minimods.
SWAT 3 Weapons pack
Unreal Tournament: Tactical Ops 1.2 (SWAT)
Nitram0 vs Xaero

VIDEOS
Emperor: Battle for Dune
FIFA 2001

EXTRAS
¡Tux Racer, Laser Kombat y Quibbles, para pasar el rato!
Muchos Wallpapers, un Tema de Escritorio de Broodwar (Starcraft) y el Indice XPC actualizado al Nro. 36

Argentum Online busca colaboradores

Argentum Online es un RPG multiplayer masivo al estilo Ultima Online, actualmente en desarrollo por un grupo de programadores y artistas argentinos. El juego será completamente gratuito.

Sus creadores desean incorporar artistas gráficos, preferentemente con buen manejo de 3D Studio MAX y Photoshop. También se necesitan músicos y sonidistas para el área de efectos especiales.

Para más información, por favor visiten *www.argentum-online.com.ar* o contacten a los chicos de Argentum en el e-mail: *admin.@argentum-online.com.ar*. Desde Xtreme PC los mantendremos al tanto de los progresos del juego.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Fernando Brischetto

Alias: Fer. La Hiena.
Edad: 30
Géneros preferidos: FPS y todo lo que tenga que ver con Hidden & Dangerous.
Clásicos favoritos: Monkey Island 1 y 2, Shogo, Hidden & Dangerous y todos los emuladores habidos y por haber.
Música: Fanático declarado de Ozzy Osbourne, sin olvidarme de Mötley Crüe, Led Zeppelin, The Black Crowes y los OST de los juegos de Konami.
Hobbies: Todo lo que se refiera a la música, algo de animé y por supuesto los juegos.
Lo que ama: Una buena salida a La Cigale, Sham Rock y algún que otro lugar. Juntarme con mis amigos. El cine.
Lo que odia: La cumbia. La gente que no tiene palabra, los mediocres servicios de Internet en Argentina, las remakes de los juegos clásicos de los 80 (hola, Hasbro).

fechas de salidas

Juego	Compañía / Distribución	Fecha
Alone in the Dark: TNN	Darkworks / Infogrames	Enero 2001
American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines de 2000
Anachronox	Eidos	Primavera 2000
Arcanum	Troika Games / Sierra	Primavera 2000
Battle Isle: The Andosia War	Blue Byte	Nov. 2000
Clive Barker's Undying	EA	Nov. 2000

Black & White
Compañía / Distribución: LionHead / EA
Fecha de Salida: Principios 2001

Juego	Compañía / Distribución	Fecha
Comanche 4	Novalogic	Primavera 2000
C & C: Red Alert 2	Westwood / EA	Nov. 2000
Deus Ex 2	Eidos	Verano 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Otoño 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?



Commandos 2
Compañía / Distribución: Pyro Studios / Eidos
Fecha de Salida: Primeros meses de 2001

Juego	Compañía / Distribución	Fecha
Echelon	Bethesda	Verano 2001
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2001
FIFA 2001	EA	Nov. 2000
Freelancer	Microsoft	Fines de 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Verano 2001

Escape from Monkey Island
Compañía / Distribución: LucasArts
Fecha de Salida: Nov. de 2000



Juego	Compañía / Distribución	Fecha
Good & Evil	GT Interactive	Primavera 2000
Hitman: Codename 47	Eidos	Primavera 2000
I'm Going In	Eidos	Primavera 2000
Loose Cannon	Microsoft	Primavera 2000
MechCommander 2	Microsoft	Primavera 2000

Max Payne
Compañía / Distribución: G.O.D.
Fecha de Salida: Fines de 2000

Juego	Compañía / Distribución	Fecha
Mechwarrior 4	Microsoft	Primavera 2000
Need for Speed: M. City	EA	Nov. 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Fines de 2000
No One Lives Forever	Fox Interactive	Verano 2001
Pool of Radiance II	SSI	Fines 2000

Sacrifice
Compañía / Distribución: Interplay
Fecha de Salida: Primavera 2000



Juego	Compañía / Distribución	Fecha
Pretorians	Eidos	Verano 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines de 2000
SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Simsvile	Maxis/EA	Otoño 2001
Star Wars Ep. I: Obi-Wan	LucasArts	Primavera 2000



Starship Troopers
Compañía / Distribución: Microprose
Fecha de Salida: Noviembre 2000

Juego	Compañía / Distribución	Fecha
Startopia	Eidos	Diciembre 2000
The World is not enough	EA	Verano 2001
Thief 3	Eidos	Verano 2001

Warcraft III
Compañía / Distribución: Blizzard
Fecha de Salida: Otoño 2000



Juego	Compañía / Distribución	Fecha
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.



Y tú ¿Dónde compras?













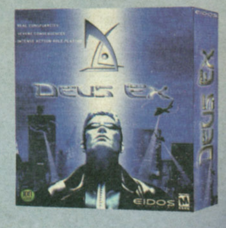


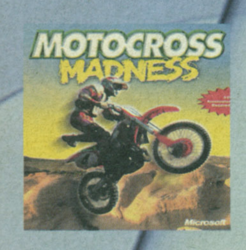


















¡ Go shopping desde casa !

¡y el tiempo que antes gastabas en el mall ahora usalo para jugar!



¿Estás cansado de caminar
de un negocio a otro
sin encontrar lo que buscás?
¿Tenés que esperar dos meses
para comprar
el último juego en el mercado?
¿Rezás todas las noches
para ver si podés conseguir
una Play 2 por menos de $1000 pesos
antes de Navidad?

¡Llegó la respuesta a tus plegarias!

Entrá hoy mismo en Fiera.com, donde vas a encontrar los últimos juegos y accesorios del mercado

a precios increíbles!

Para comprar, entrá en www.fiera.com o llamá al 0-800-444-FIERA (34372)

¡Ahora podés pagar en cuotas y contrareembolso!

Para más información, escribí a: infoarg@fiera.com

www.fiera.com™

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: NovaLogic
INTERNET: www.novalogic.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción/Arcades

Delta Force: Land Warriors

Adiós al maldito engine Voxel

Por Maximiliano Ferzzola

Hace ya un par de años, con la explosión de los FPS, decenas de títulos invadieron el mercado saturando a los fanáticos del género con clones de clones de muy mala calidad y totalmente carentes de personalidad (con las excepciones del caso, por supuesto). Uno de los que más se destacó del resto, y más se jugó, fue conocido por todos los mortales como Delta Force.

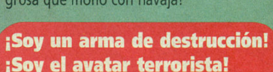
En su modo Multiplayer fue el primero en incorporar el modo para jugar en equipos y su (precario) engine basado en Voxels permitía ver a grandes distancias. Pero, aunque parezca una contradicción, el engine era el principal problema de Delta Force, porque para lograr poder ver con nuestro sniper de acá a La Quiaca, muchas cuestiones gráficas fueron dejadas de lado, mostrándonos un pixelado nada agradable. Y, para colmo, este engine no soportaba ninguna aceleradora 3D; tenías una mega computadora con la posta en lo último de la tecnología y lo jugabas igual que en una 486. Eso era todo un tema que traía mal a más de uno. Delta Force 2, a pesar de ser un híbrido entre lo 3D y el Voxel, seguía con el mismo drama y ya empezaba a desilusionar un poquillo. Bien, *don't worry my friends*, porque la tercera parte de Delta Force, Land Warriors, sigue con los elementos que lo convirtieron en un "casi clásico" y el Voxel fue reemplazado por un engine 3D que está pipí cucú, aunque no joyita nunca taxi. Pero eso se puede arreglar. Poco probable pero esperanzador ¿no?





¡A la perinola!

Según la muchachada de NovaLogic, una versión especial de Delta Force: Land Warriors está siendo usada para entrenar a los soldados del ejército yanqui en cuestiones de táctica y estrategia de equipo. Dicen que el programa ayuda a aumentar la letalidad y la supervivencia de los Marines. Yeah! O sea que nosotros, entrenando con el juego, ¡vamos a ser una élite temeraria y más peligrosa que mono con navaja!



¡Soy un arma de destrucción! ¡Soy el avatar terrorista!

La línea argumental de Delta Force es igual a la de sus entregas anteriores. Somos unos tipos con toda la chapa en esto de matar y tenemos que cumplir misiones, despachar terroristas y no morir en el intento. Pero, como en las versiones anteriores, eso de moverse en silencio, pasar inadvertido, esconderse de nuestros adversarios (¡stealth, bah!) juega un papel muy importante. Porque, a diferencia de muchos FPS en el mercado, acá una bala nos mata de una y bien muertos. El realismo que alcanza Land Warriors es escalofriantemente atractivo, por lo que no sólo deberemos valernos de nuestra agilidad para deslizarnos en las sombras, sino también de nuestra astucia para planificar estrategias que nos ayuden a traspasar las murallas de terroristas que cer-



can los objetivos. En definitiva, según palabras del departamento de marketing de NovaLogic, Delta Force: Land Warriors trata de recrear los peligros de ser parte de la Elite de las Special Forces yanquis.

¡Muere!... y no me salpiques con tu sucia sangre

Del Voxel no queda ni las ganas, y todo a sido reemplazado por una linda cosita en 3D que tuvo que sacrificar muchas texturas en pos de poder mantener ese atractivo de ver a lo lejos y matar sin que la sangre nos salpique. Pero ésa no ha sido la única mejora que ha sufrido la serie Delta Force; en su tercer entrega, ha añadido la posibilidad de elegir personajes con diferentes habilidades. Si jugaron la demo que les obsequiamos el mes pasado, ya conocerán a Gas Can, un tipo al que le encanta volar cosas.

-¡Hey, Gas Can! Saludá a nuestros lectores. -Hola...

Pero Gas Can no va a ser el único personaje a elegir. Por lo que sabemos, también estarán disponibles un especialista en demoliciones acuáticas, un francotirador, uno al que le encanta partir cráneos de cerca y otros tantos con sus especialidades marcadas a flor de piel y con personalidades diferentes.

El juego constará, en el modo Single Player, de 20 misiones y, en todos los modos de juego, podremos manejar 27 armas en total. Diez completamente nuevas con respecto a la versión anterior. Y hete aquí la casualidad, son las mismas armas que usan los soldados del Delta Force original. Acá les va una pequeña lista para que los entendidos se deleiten y los neófitos se avergüencen: Barrett Light .50, H&K PSG-1, FN MAG Metralla, OICW, AK-47, H&K G11 rifle de asalto, Steyr AUG con lanzagranadas, Calico y H&K UMP (metralla submarina), MM-1 lanzagranadas, P11 pistola para debajo del agua, cargas Satchel y tantas otras con una fiabilidad y física exacta a las originales.

De Multiplayers (o de cómo matar a tus amigos sin ir en cana)

NovaLogics está trabajando para que el Multiplayer sea tan novedoso como en los principios de la saga. Y se centrará en la mezcla de roles a la hora de elegir a los personajes. Un equipo de Snipers seguramente es letal, pero carece de la fuerza de choque que puede otorgar un experto en demoliciones y de las posibilidades estratégicas de un experto en la lucha cuerpo a cuerpo. Resumiendo, NovaLogic apostará a que la mezcla de roles resulte lo suficientemente interesante como para ofrecer algún elemento nuevo. Vamo´ a ver que onda.

De todas maneras, no falta demasiado para que la versión final vea la luz, ya que para cuando lean esto tendremos el morboso placer de ver caer los muertos a la distancia.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Click Entertainment / Sierra Studios
INTERNET: www.throneofdarkness.com
FECHA DE SALIDA: Finales del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Throne of Darkness

Siete samurais, un demonio y una venganza... un Trono de Tinieblas

Por Maximiliano Ferzzola

Directamente de la factoría Click Entertainment, fundada por ex empleados de Blizzard, nos llega otro RPG orientado a la acción de esos que tanto éxito vienen teniendo. Esta vez ambientado en un Japón mítico lleno de samurais, magia y monstruos de ojos rasgados.



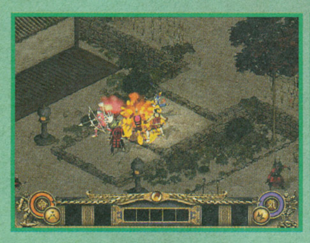
Visto que la misma muchachada de Click Entertainment afirmó que Diablo sirvió como inspiración directa del proyecto actual de la compañía, podemos esperar un juego con un estilo y espíritu similares matizado con el mundo de Akira Kurosawa (nota para los menos cinéfilos: Director japonés de películas muy copadas, fallecido hace poco. Sus mejores trabajos al estilo Ninja: Throne of Blood, The Seven Samurais y Yojimbo. ¡Un cacho de cultura, che!).

La venganza

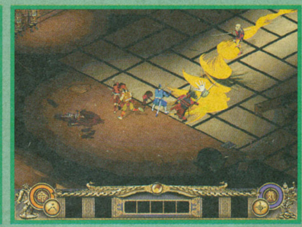
A decir verdad, la historia de Throne of Darkness es bastante larga, pero para nada complicada. Todo comienza con un demonio ancestral que vuelve de un sueño del que lo creían imposible despertar. Un demonio destructivo que asola las comarcas como sólo los demonios destructivos de los video juegos saben hacer. Los clanes de samurais, desesperados por venganza, reúnen a sus mejores guerreros para acabar de una vez por todas con este mal ancestral y vengar la muerte de los caídos. Más de 30 criaturas pesadillescas (las más famosas de la mitología japonesa y cinéfila: zombies ninjas, demonios samurais, dragones) nos saldrán al encuentro en diez niveles de pura e incontenible acción en las que, además del quest principal, tendremos la oportunidad de resolver muchos más para ganar experiencia y sabiduría.

Artes marciales y estrategia desde la PC

Throne of Darkness nos presentará un sistema de combate bastante innovador que permitirá al jugador manejar hasta cuatro personajes en juego. Además, Throne of Darkness tendrá un "sistema de llamadas". Mientras jugamos con un personaje podremos mandarle órdenes verbales a los otros. Dependiendo de la carisma del personaje que manejemos, las órdenes serán más o







menos complicadas. Por ejemplo, mientras la mayoría de los personajes tienen comandos tan simples como: "Retreat" (retirada), "Attack my target" (ataquen mi objetivo) o "General Attack" (ataque general), los de profesión Leader (líder) y Swordsman (espadachín) podrán dar órdenes más complicadas como "Ranged Support" (soporte a distancia). En la versión final de Throne of Darkness habrá cerca de treinta órdenes para que ejecuten nuestros samurais, aunque la muchachada de Click promete ampliar esta opción lanzando un Editor de Scripts que permitirá crear diferentes clases de llamadas o estrategias. Y hablando de abejas en etapa de polinización, Click promete también un editor de niveles. Lo que se dice completito, completito.

El juego pondrá a nuestra disposición cuatro esferas mágicas y cada una contará con 20 hechizos, dándonos un total neto de 80 (¡Vieron! Terminé la primaria) (N.de.E: No lo creo, debe ser pura suerte). Cada esfera tendrá un Dios específico al que deberemos rezarle o donarle algunas de nuestras monedas; la de Agua tendrá a Susano-o, la de Fuego a la Diosa Amaterasu, la del Trueno a Raiden y la de Tierra a Okuni-nushi. Adicionalmente, los magos tendrán también hechizos generales como Healing (curación) y Cure Poison (curar veneno) entre otros.

El camino del samurai

Durante nuestros viajes, y mientras despachamos bichejos, encontraremos diferentes ítems. Dinero, armas, armaduras, partes de monstruo que podrán ser usadas para mejorar nuestro personaje. El dinero, por ejemplo, podremos donarlo a los diferentes dioses para que nos den más hechizos y otros favores. Mientras que a las armas, armaduras y partes de monstruo se las podremos entregar al Herrero del Clan para que haga fusiones locas creando armas únicas y con un nombre a designar por nosotros.

El Multiplayer

El sistema Multiplayer de Throne of Darkness está pensado para que hasta 35 jugadores se machaquen o se unan en la lucha contra el Demonio. Es una especie de campaña al mejor estilo "King of the Hill". Habrá cuatro estilos de juego para elegir: Brothers in Arms (llegar al final cooperando con otro jugador, compartiendo recursos, defendiéndose mutuamente, intercambiando ítems... pero cuidado, porque al final "sólo uno puede quedar"); The Great Backstab (el jugador tiene la posibilidad de matar a TODOS los samurais en juego antes de derrotar al Demonio para robar todos sus ítems y hacerse más poderoso); Kill Them All (una de las opciones más complicadas y que más tiempo demanda, donde deberemos virtualmente destrozar todo vestigio demoníaco y de otros clanes en el mapa antes de poder enfrentar al Demonio); y finalmente el modo Specialty Alliances (en el cual los jugadores deberán elegir un grupo de especialistas, uno donde la magia predomine, por ejemplo, y aliarse con otros grupos de especialistas para nivelar el planteo estratégico. El problema es que deben ir siempre juntos ya que de separarse serán presa fácil para los demonios).



¿Entusiasmados? Paciencia, porque habrá que esperar hasta fin de año.

Samurais y Karatecas para todos los gustos

En Throne of Darkness podremos elegir siete clases de personajes y cuatro clanes. Las mismas profesiones variarán levemente entre clan y clan, por lo que se podría decir que hay un total de 28 personajes a elegir... ¿o no? (N.de.E: ¡Ja!)

Ninja: Los Ninjas son personajes de gran agilidad pero con poca tolerancia a los mamporros enemigos. Pero sus habilidades mágicas, su excepcional rapidez y su habilidad para caminar invisibles en las sombras los hacen personajes letales.

Brick: El más pulenta de los samurais. Capaz de voltear paredes de una piña y destrozar demonios con sus manos. Lento, pero poderoso. Como habilidad especial cuenta con la de destruir ciertos tipos de barricadas y facilitar el camino de sus aliados.

Berserker: Los más sacaditos del juego. Pueden llevar un arma en cada mano y son especialistas en vaciar la pantalla de enemigos, aunque les cueste la vida... Su habilidad especial los convierten en máquinas de matar.

Leader: El más carismático de todos. Conoce muchas tácticas de batalla que puede comunicar a sus compañeros cuando lo desee. Indispensable en todo grupo que se precie. Con su habilidad especial invoca una armadura que lo defenderá de poderosos golpes contra su cuerpo.

Mage: A pesar de que es el más débil de todos los personajes, sus habilidades mágicas lo equilibran con el resto. Tiene como principio ser el personaje de soporte del grupo, curando a los heridos, protegiendo a sus aliados con barreras y casteando poderosos hechizos destructivos como ningún otro puede hacerlo.

Archer: Además de tirar flechas como un Robin Hood amarillo, los arqueros pueden también disparar surikens, kunai and kabutowari. Podría decirse que es otro personaje de soporte muy importante.

Swordsman: Combina lo mejor del Leader y el Berserker, siendo un perfecto híbrido. No maneja espadas tan bien como el segundo, pero puede ordenar a sus aliados casi tantas cosas como el primero.

XCD 2



VIDEO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood
INTERNET: www.westwood.com
FECHA DE SALIDA: A mediados del 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Emperor: Battle for Dune

Atreides, Harkonnen y Ordos se ven nuevamente las caras, esta vez en 3D y con más novedades de las que los fanáticos pueden aguantar

Por Maximiliano Ferzzola

En la mente de Frank Herbert se ideó el libro que comenzó todo. Hoy en día Dune es considerada una obra de culto y no sólo en la literatura, sino en todos los soportes por donde la licencia se paseó y loado sea Herbert por ello. En 1984, David Lynch (Eraserhead, Carretera Perdida, la gloriosa serie Twin Peaks, etc.) llevó al cine Dune: La película con menos éxito del esperado. Un error de timing logró que Dune quedará en segundo plano. Pasa que compitió contra Alien, el Octavo Pasajero, un monstruo que perdura en nuestros espíritus. Las novelas siguieron saliendo, con muchísimo éxito, y en 1993, usando esta licencia, Westwood Studios inventó un género: el RTS. Y por más que los más fanáticos recordemos nostálgicamente a Dune II como el origen de la estrategia en tiempo real, los RTS se hicieron famosos con Warcraft, de Blizzard Entertaiment. Mucho más tarde, en el ´98, Westwood ideó una especie de remake de Dune II con Dune 2000. Dune 2000 era casi igual que Dune II, aunque vendió tan bien que, olfateando el negocio, Westwood empezó a idear Emperor: Battle for Dune.







La historia sin fin

Arrakis, o Dune como se lo conoce también por su superficie árida y desértica con campos de arena y dunas por doquier, es un planeta importante, muy importante. Cualquier Casa que quiera hacerse con el control del universo debe hacerse con el control de Dune primero. Porque Dune es el único planeta en donde se produce una especia llamada Melange, que llena de sabiduría, vida y poder a aquél que la ingiera, además de que es la que hace posible los viajes interestelares. Pero en el año 10.190 el Emperador Fredick IV, supremo de Dune que legisló el planeta con relativa sabiduría, ha muerto asesinado. El puesto está "vacante" y, por supuesto, ninguno de los centros de poder del universo, llamado Casas, quiere que sus enemigos se hagan con el planeta. Y comienza una puja por la especie, por Dune y por el honor que desembocará en las más feroces luchas intergalácticas conocidas.

Las Casas y Subcasas

Como todos los fanáticos sabemos, el universo de Dune está dividido en tres Casas. Los Atreides, los Harkonnen y los Ordos. Estos tres poderes tienen una disputa milenaria por el dominio del planeta Arrakis. Por supuesto, cada Casa cuenta con diferentes características y estrategias a la hora de la batalla. Pero para hacer las cosas más interesantes, esta vez los muchachos de Westwood han incluido cinco Subcasas más que podrán unirse a nuestro bando o jugar-

nos en contra. Así, los Tleilaxu, El Guild, los Sardaukar, los Fremen y los Ix podrán ser poderosos aliados en la recuperación de Dune o enemigos a eliminar. La Casa Atreides es la buena del juego. Nobles, espirituales y bondadosos, los Atreides cuentan con un ejército que moriría por sus líderes y un arma especial, que será el deleite de los fanas del mundo Dune... El Vibrator, que sirve para llamar a los gusanos de arena para que devoren a nuestros enemigos. El tamaño de los gusanos variará dependiendo el nivel del arma. Así entonces, los gusanos chicos se morfarán a un sólo soldado y los grandes devastarán, literalmente, el campo de batalla. Por su parte, los viles Harkonnen, aquellos que castigan con la muerte lenta a los cobardes y a los débiles, viven en un planeta tóxico, superpoblado, tienen el poder de destruir los campos de especia controlados por los enemigos y cuentan con cañones de magnitudes gigantescas capaces de devastar todo de un tiro. Los Ordos, los conspiradores e instigadores del mundo Dune, son especialistas en armas pesadas y de destrucción masiva. Su mayor poder consiste en su habilidad para forjar armas y tanques poderosísimos que tienen un gran poder no solo destructivo sino también defensivo y, como si fuera poco, que se auto regeneran. Las Subcasas también presentan grandes diferencias entre sí. Los Ix trafican tecnología prohibida, y ofrecerán gustosos sus servicios a quien pueda pagarlos. Los Tlielaxu también son traficantes de armas, pero a estos muchachos les gustan las cosas químicas que envenenan y corroen lo que tocan. Por su parte, los Sardaukar, que fueron parte de la fuerza de choque del antiguo emperador de Arrakis, proveerán a sus aliados de poderosos soldados armados hasta los dientes. El Guild, maestros en el viaje interestelar, y los Fremen, curtidos habitantes del planeta de arena, también aportarán valiosos recursos a aquellos que logren aliarlos a su lado.

Duna en 3D

Muchas son las novedades que se han agregado al universo digital Dune en esta nueva entrega. La principal es que ahora todo se puede ver en un espectacular modo 3D. De todas maneras a no julepearse, porque la interface sigue siendo la misma que en las anteriores entregas y la vista, a pesar del 3D, es isométrica y muy práctica. Además, el elemento estratégico se ha visto



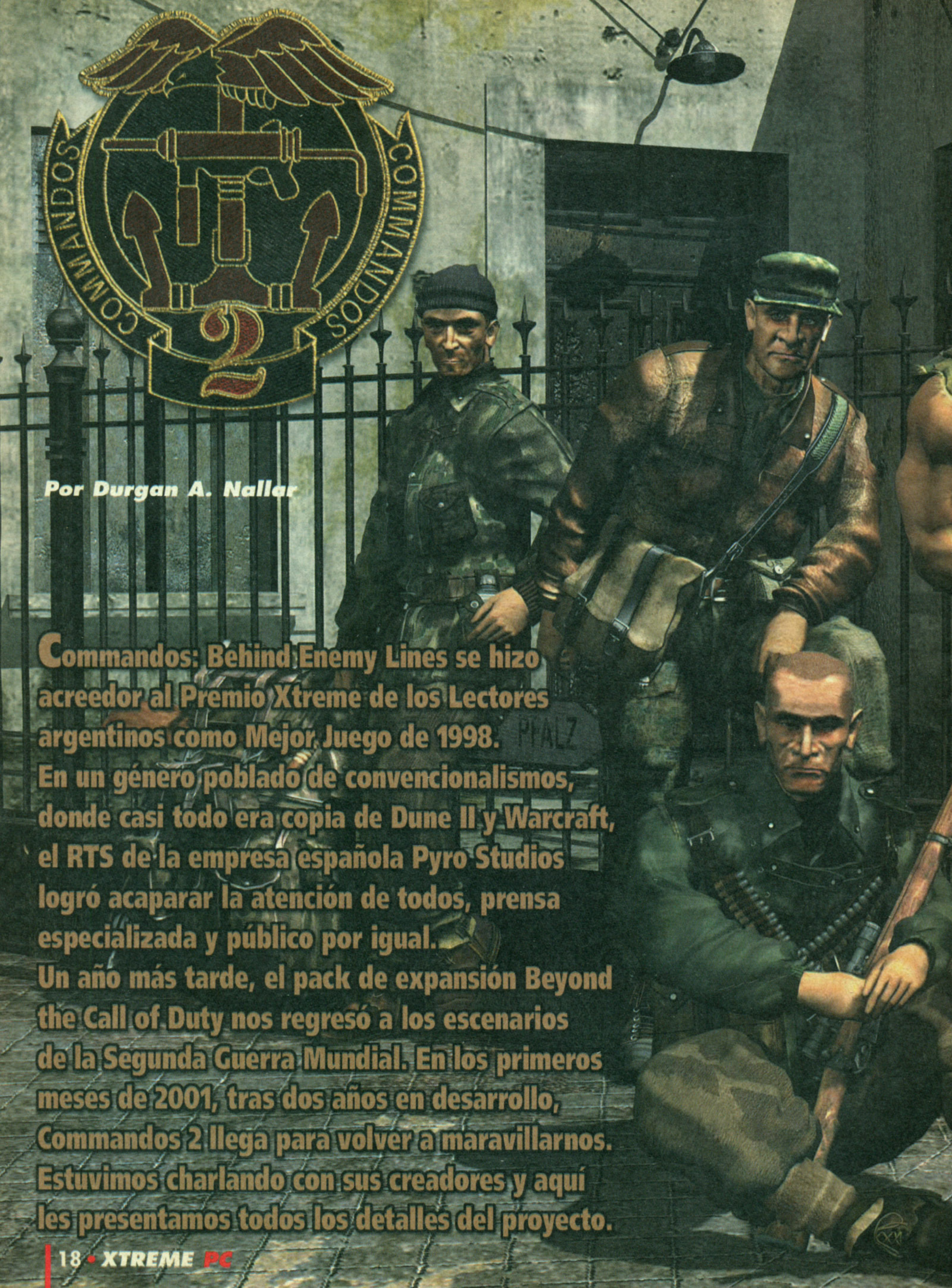
elevado gracias a un sistema de mapeado, entre batalla y batalla, muy interesante. Cuando terminamos una batalla, ante nosotros se desplegará un mapa del planeta Dune dividido por sectores. Cada sector estará de un color especificando a cuál Casa pertenece. Entonces nosotros somos los que elegimos a quién atacar y a dónde hacerlo. ¡A tener en cuenta que las Casas pueden recibir refuerzos si el sector adyacente al que atacamos le pertenece! Aparte, si en el turno de atacar de la máquina ella ataca un sector nuestro, deberemos defenderlo, claro. Las batallas entre facciones controladas por la máquina se resuelven automáticamente. El factor de rejugabilidad promete ser elevadísimo, ya que por cada una de las 33 misiones que componen el juego los objetivos se fijan al azar entre una selección de 100, logrando que a pesar de que los escenarios sean iguales nunca tengamos que hacer lo mismo. Cool, ¿no? El escenario principal es Dune, pero las batallas finales se llevarán a cabo en los planetas de origen de las casas enemigas: Caladan, mostrando sus imponentes océanos, Geidi Prime, el basurero industrial de los Harkonnen y el helado planeta de Sigma Draconis. El multiplayer también presentará novedades; una de ellas es que, jugando por Internet, la computadora elegirá un contendiente con la misma fuerza





de ataque que la nuestra para que las cosas sean más balanceadas.

Se espera que Emperor: Battle for Dune esté listo para el año que viene, calculamos que hacia mediados del mismo. Westwood se puso media pila para renovar la serie y las expectativas son altas. Esperemos que valga la pena tanta conmoción.



Por Durgan A. Nallar

Commandos: Behind Enemy Lines se hizo acreedor al Premio Xtreme de los Lectores argentinos como Mejor Juego de 1998. En un género poblado de convencionalismos, donde casi todo era copia de Dune II y Warcraft, el RTS de la empresa española Pyro Studios logró acaparar la atención de todos, prensa especializada y público por igual. Un año más tarde, el pack de expansión Beyond the Call of Duty nos regresó a los escenarios de la Segunda Guerra Mundial. En los primeros meses de 2001, tras dos años en desarrollo, Commandos 2 llega para volver a maravillarnos. Estuvimos charlando con sus creadores y aquí les presentamos todos los detalles del proyecto.


über St. Pierre
BESTANDSLAGER
H. V. P.
Mar.Laz.
Arge.

Commandos logró algo que parecía imposible: que una empresa en donde la mayoría de sus integrantes habla castellano alcance reconocimiento mundial. Cuando Javier e Ignacio Pérez fundaron Pyro Studios en Madrid, en 1996, Commandos: Behind Enemy Lines era su único juego en desarrollo. Se habían conocido con Gonzo Suárez, hoy jefe de proyecto para Commandos 2, quien llevaba tiempo enfrascado en sacar adelante un juego de estrategia ambientado en la Alemania de la Segunda Guerra Mundial, y habían partido desde allí para concretar un sueño mucho más ambicioso. La tarea les llevó 20 meses de intenso trabajo, en los que la principal preocupación de los hermanos Pérez fue conseguir un producto original, que gustara a la gente como para invertir su dinero en una empresa entonces desconocida.

Y lo lograron con creces: cuando el juego llegó a los negocios esperaban vender, con suerte, unas 400.000 copias en todo el mundo... que se convirtieron rápidamente en un millón doscientas mil. Solamente en el Reino Unido lo adquirieron 150.000 personas, mientras que en Europa la cifra llegó a 750.000 unidades vendidas y en el resto del mundo fue de 300.000. Por supuesto, Pyro Studios contaba con la ayuda de una de las principales editoras, Eidos Interactive, quien aceptó respaldar el proyecto apenas le fuera presentado. Aquí en nuestro país fue Microbyte la empresa que se jugó por traer Commandos para distribuirlo en nuestro difícil mercado acosado por la piratería, un acto que nunca vamos a dejar de elogiar (¡y ojalá se repita con Commandos 2!).

Pyro Studios, en verdad, desde el principio no era una empresa pequeña. Daba empleo a 75 personas entre programadores, dibujantes, músicos y diseñadores. Es que antes de ella, Ignacio y Javier eran propietarios de Proein, la distribuidora de software más grande de la península ibérica. Eso les había dado la experiencia necesaria para introducir Commandos en las principales redes de venta del mundo. Todavía hoy, ambos hermanos siguen vinculados a Proein, aunque el 75% pertenece a Eidos. El staff de Pyro Studios alcanza estos días la cifra de trescientos empleados y cuenta en su haber otros dos títulos: Heart of Stone y Praetorians.

Jack O´Hara



El Boina Verde, "Butcher", es el de la fuerza bruta, un irlandés de pocas pulgas y campeón consecutivo de boxeo en el Ejército desde 1934 a 1937. Fue condenado en 1938 por un tribunal militar a 14 años de trabajos forzados tras golpear duramente a un oficial. Su sentencia fue conmutada cuando se unió al cuerpo de Comandos. Luego resultó promovido a sargento tras la incursión en la isla de Vaagso, donde, tras haber recibido un disparo en un brazo, aislado de su unidad y sin munición, penetró en un bunker y eliminó a 16 soldados enemigos antes de regresar a las líneas aliadas.



cadáveres a un lugar seguro- y asistir a Brooklyn, quien a su vez tenía que deshacerse de los otros guardias que se acercaban atraídos por los ruidos y por un camión en marcha. Más tarde, ya en el campamento de radio, debían actuar en conjunto para acabar con la resistencia alemana. Luego, "Butcher" podía cargar unos barriles de explosivos hasta la antena, gracias a su fuerza bruta. La misión terminaba cuando alguno de los comandos disparaba a los barriles, haciendo explotar la antena. Como ven, tanto el trasfondo histórico de la misión como el desarrollo de la misma eran excelentes. ¡Y desde el principio! Siempre nos asombró el intenso trabajo de investigación llevado a cabo por los diseñadores del juego.

Tras las líneas enemigas

Cuando el original Commandos: Behind Enemy Lines llegó a nuestros escritorios de trabajo, todos nos quedamos maravillados por tres aspectos del juego: su originalidad, su estética y su jugabilidad.

Originalidad porque, siendo un RTS (Real Time Strategy, o juego de Estrategia en Tiempo Real), no requería colectar recursos ni construir unidades. Nuestros hombres ya estaban allí, listos para actuar, y cada uno con una habilidad específica. Dependiendo de la misión impuesta y su dificultad, se nos era presentado un grupo de hasta seis hombres. En las primeras misiones comenzábamos con pocos, pero avanzando en el juego su complejidad hacía necesario al grupo de comandos completo. Por ejemplo, recordemos la primera misión del juego, llamada "Bautismo de Fuego". Ocurría en Noruega, en 1941, momento en que los Aliados preparaban una incursión al aeródromo de Stavanger con el fin de mermar el alcance de los bombarderos alemanes en el Mar del Norte, una amenaza al tráfico marítimo de Inglaterra. La misión estaba a cargo de "Butcher", el Boina Verde, "Fins", el marine y Sam "Brooklyn", el conductor. El objetivo era destruir una repetidora de radio en Sola, con el fin de retrasar las radiocomunicaciones e impedir el envío de refuerzos al área de Stavanger. Empezado el juego, se nos informaba que nuestros comandos habían descendido en paracaidas en tres lugares diferentes. Teníamos que reunirlos en un sector y usar a "Fins" para cruzar el río hacia el campamento donde estaba la antena. Para eso, "Fins" tenía que hacerse con una barca custodiada por dos soldados alemanes, buceando y acuchillándolos al emerger del río, mientras que "Butcher" debía eliminar otros guardias -cargando los

"Este juego de origen español, que nada tiene que envidiar a los mejores productos de compañías americanas, no sólo rompió con la monotonía del género sino que prácticamente creó uno nuevo..." - Commandos: Behind Enemy Lines, Entrega de Premios Xtreme, Abril de 1999.

Esto nos lleva al siguiente aspecto destacable de Commandos: su estética. La verosimilitud de los hechos estaba acompañada por un trabajo de los artistas gráficos de Pyro Studios que puede definirse, sin temor, como exquisito. La atención a cada detalle, la excelencia del dibujo plano y la impecable técnica utilizada superaba holgadamente a cualquier otro exponente del género. Cada escenario era único, y tanto fuese que lo viéramos en 640x480, 800x600 ó 1024x768, su belleza resultaba asombrosa. Terrenos cubiertos de nieve, en los que nuestros comandos debían cuidarse de dejar sus huellas para no alertar a los soldados enemigos, cursos de agua en movimiento, con lan-

Sir Francis T. Woolridge



El francotirador, alias "Duke", nacido en el seno de la aristocracia inglesa, es un tirador excepcionalmente eficaz incluso en situaciones de gran tensión. Recibió una Medalla Militar durante la invasión de Narvik, donde eliminó al Comandante de la guarnición alemana de un solo disparo, a una distancia de más de una milla, mientras éste inspeccionaba las posiciones de sus tropas.



chones patrullando las orillas, nidos de ametralladora, diques, campos de concentración, el castillo de Guldenfingen en la última misión, Operación Valhalla... la variedad era aplastante. Todos ellos acompañados además por sonidos ambientales que realmente lograban que el conjunto nos sumergiera en el juego.

El tercer aspecto, la jugabilidad, completaba la ilusión de estar en plena Segunda Guerra Mundial. No sólo cada misión era diferente. Jugar era adictivo. Costaba largar la computadora si estábamos frente a Commandos. El secreto del juego era su exitosa mezcla de estrategia, acción y puzzles, afirmada en una interfaz de control buenísima. Era necesario estudiar cada escenario como a un mapa táctico, enseguida actuar rápido y sigilosamente. Cada escenario debía ser resuelto de cierta forma, usando las habilidades de cada comando, y aunque por supuesto se permitían algunas variaciones mínimas, en este punto Commandos: Behind Enemy Lines fue criticado por una franja del público y de la prensa. No parecía verosímil que, por ejemplo, el musculoso "Butcher" no pudiera hacer el trabajo de "Fins" llegada la necesidad, o que no supiera manejar aunque sea para mover un camión unos metros, o fuera incapaz de usar un rifle de francotirador; en un caso así, había que traer al hombre apropiado a través de todo el mapa, algo exasperante. Para colmo, nuestros comandos eran incapaces de actuar por sí mismos o de defenderse, al contrario que los Nazis. Dependían en exclusivo de las órdenes de nuestro mouse.

Por consiguiente, el nivel de dificultad del juego a veces rozaba lo imposible. Por fortuna, se podía grabar la partida en cualquier momento; pero de todas maneras había que ser paciente para terminar cada una de las misiones.

La elevada inteligencia artificial de los soldados alemanes agregaba el resto del condimento necesario para convertir a Commandos en un auténtico clásico. En su número de agosto de 1998, Xtreme PC lo calificó como tal dándole un 94% de promedio. Los alemanes eran capaces de alertar a sus camaradas ante un ruido, huellas o simplemente algo sospechoso. El alcance de visión de los soldados era visible -activando un switch- en forma de conos de luz de distinta intensidad; dentro del cono podíamos estar ocultos mientras permaneciéramos cuerpo a tierra, al menos si no estábamos demasiado cerca. Y si éramos descubiertos, había que moverse de prisa, tal vez correr hacia el enemigo y acuchillarlo, o bien regalarle una ráfaga de metralleta. El tiempo se medía en segundos. ¡Como en la realidad, nuestros comandos no podían soportar más que unos balazos antes de caer muertos y fallar la misión!

Thomas Hancock



Nacido en Liverpool, el zapador, alias "Fireman", posee conocimientos en la elaboración y colocación de cargas explosivas. Durante el asalto a Saint Nazaire, fue el responsable de las explosiones que causaron gran número de bajas en la guarnición alemana e inutilizaron las instalaciones del puerto durante meses. Capturado por los alemanes en esta operación, y tras cuatro intentos de fuga en sólo ocho semanas, consiguió escapar, cruzar los Pirineos y volver a Inglaterra.

Más allá del deber

Con la llegada de la expansión llamada Beyond the Call of Duty, los hermanos Pérez intentaron afinar la puntería y satisfacer las exigencias de los -para esa altura- fanáticos del juego. Fueron ocho misiones nuevas, y



Pyro Studios. Ignacio Pérez afirma que no se trata de una secuela, sino de un juego completamente nuevo. Ni una sola línea del código inicial ha sido reutilizada aquí. El engine permite ver la acción en las tres resoluciones estándares, desde 640x480 hasta 1024x768, con el agregado de un mapa táctico y la habilidad de hacer zoom instantáneo, y además de las vistas normales en 2D permite jugar en interiores de edificios y construcciones de aspecto totalmente tridimensional. Basta entrar a un edificio para que el escenario se torne rotable (y con CUATRO puntos de vista por cada 90°). Recomendamos que vuelvan a mirar el video exclusivo que les regalamos en el XCD 2 de la edición 33 de Xtreme PC (el que tiene el dibujo de Deus Ex) de julio de este año.

La idea es que Commandos 2 contenga elementos de juego desde un punto de vista novedoso. Gracias a las nuevas posibilidades de diseño de misiones, que ahora contemplarán objetivos primarios y secundarios, los comandos serán capaces

aunque esta vez los comandos podían ejecutar otras tareas además de las específicas en su especialidad, resultó todavía más difícil. Las misiones eran tan complejas que había que ser un auténtico seguidor de Commandos para afrontarlas. En esa oportunidad fue introducido un nuevo personaje, Natasha, el contacto holandés. Natasha aparecía en ciertas misiones y era capaz de distraer a los soldados con su encantadora belleza. ¿Quién no se distrae si una hermosa mujer deja caer un lápiz de labios a nuestros pies? Por otra parte, los comandos también podían arrojar piedras o un paquete de cigarrillos para distraer a los guardias y colarse en un lugar o pasarlos a degüello. Mejor aún, era posible tomar a un soldado Nazi de rehén y obligarlo a trabajar para nosotros, mientras estuviera dentro de nuestro rango de tiro.

El resultado agradó a muchos, pero a otros no les gustó. Lo que antes era un perfecto puzzle que debía ser resuelto con las piezas adecuadas, es decir con los comandos apropiados para cada tarea y en un orden inequívoco, ahora se había convertido en otro tipo de juego, más abierto a nuevas posibilidades pero a la vez más difícil. Sin embargo, Beyond the Call of Duty era una juego impecable, cuyos escenarios fueron todavía más detallados y bellos que en la primera entrega del juego, y verdaderamente se trataba de una expansión para quienes la tenían clara con Behind Enemy Lines. En Xtreme PC lo calificamos con un rotundo 92%, review que pueden ver en la edición de junio de 1999.

"Este no es el típico juego de estrategia al que estamos acostumbrados, en éste deberemos cuidar todos y cada uno de los detalles, tanto del entorno donde nos encontremos como del comportamiento de nuestras unidades..." - Commandos: Behind Enemy Lines, Xtreme PC, agosto de 1998.

Samuel Brooklyn



El conductor norteamericano, alias "Brooklyn", es capaz de utilizar cualquier arma o vehículo con virtuosismo. Ingresó al cuerpo de comandos tras una larga trayectoria criminal. En el curso del asalto al aeródromo de Tamet junto con el Long Range Desert Group, y tras destruir ocho cazas alemanes desde la ametralladora de su vehículo ligero, se quedó sin munición. Entonces estrelló el vehículo contra el resto de las aeronaves repletas de combustible, con lo que eliminó cuatro cazas más y sufrió serias quemaduras.

Para aquellos que no conocen el miedo

En los primeros meses de 2001 ya podremos disfrutar de Commandos 2, según la gente de

de ejecutar cualquier tarea, si bien la especialización persiste para cada uno, aunque en forma de mayor o menor eficiencia. "Butcher", el Boina Verde, por ejemplo, ya no estará limitado a dos o tres tareas; podrá trepar y cargar cosas, como antes, pero también nadará y conducirá vehículos si fuera necesario. Lo mismo para los demás hombres y mujer del equipo. Por supuesto, si de nadar se trata, será mejor usar las habilidades de "Fins", quien lo hará a mayor velocidad y podrá soportar más tiempo bajo el agua sin salir a respirar, arriesgándose a que lo descubran los soldados enemigos. "Frenchy", el espía, también podrá asomarse por una ventana con un rifle de francotirador y hacer el trabajo normal de "Duke". "Fireman" no sólo colocará explosivos, además podrá conducir como "Brooklyn", aunque no con la misma pericia, o hacer cualquiera de las otras tareas necesarias para cumplir los objetivos de la misión. Esto



significará un realismo mayor.

Los escenarios son nuevamente los de la Segunda Guerra Mundial, esta vez centrados en los acontecimientos de Europa, Asia y el Pacífico. Habrá un escenario ambientado en el famoso campo de prisioneros de guerra Colditz, un favorito de Gonzo Suárez. Los detalles del escenario, si antes eran soberbios, ahora nos van a dejar sin habla. Para recrear el viejo castillo anglosajón de Colditz, hasta en sus más mínimos detalles históricos y arquitectónicos, el departamento gráfico trabajó durante más de tres meses y utilizó el apoyo de un grupo de historiadores de la Segunda Guerra Mundial. En la ficción de la misión en Colditz, un grupo de comandos ha sido hecho prisionero y debe escapar. Los jugadores podrán elegir algunos comandos para cumplir el objetivo principal, y deberán hacerlo en base a las habilidades de cada quién. Habrá tres posibles puntos de inicio de la misión, así que las posibilidades se triplican.

Otras misiones ocurren en la operación del puente sobre el río Kwai, otras en una instalación submarina en las estepas heladas del norte de Europa, en un portaaviones en el medio del océano y en los cuarteles generales japoneses. Los paisajes y construcciones irán desde edificios de concreto hasta cabañas de bambú y soleadas playas salpicadas de palmeras. Serán doce misiones, ocho menos que en Behind Enemy Lines, pero tan extensas como para tomar entre 60 y 70 horas de juego.

Los enemigos serán tanto alemanes como

Rene Duchamp



El espía, alias "Frenchy", nacido en Lyon, ha tenido un papel destacado en numerosas operaciones de asalto encubierto. Sus conocimientos de las tácticas y personalidad de los jefes militares alemanes son de gran utilidad para el Servicio Secreto británico. Al menos tres trenes, catorce carros de combate y más de treinta vehículos de tierra han pasado a mejor vida gracias a sus habilidades de información, infiltración y sabotaje. Su capacidad para imitar la voz y expresiones de un buen número de generales enemigos es asombrosa. Un auténtico camaleón francés.







japoneses. También nuestros valientes comandos deberán afrontar otros enemigos naturales, por ejemplo los tiburones que

"...es una experiencia fascinante, que nos sumerge virtualmente en la Europa dominada por los Nazis sin que nos demos cuenta de ello, y nos hace preguntar cómo ha hecho la gente de Pyro Studios para recrear de modo tan real las condiciones de los distintos teatros de operaciones de la Segunda Guerra Mundial." -Commandos: Beyond the Call of Duty, Xtreme PC, junio de 1999.

asolan las costas del Pacífico. La inteligencia artificial, que ya era fabulosa en los primeros títulos de la serie, ha sido mejorada para proporcionar una mejor jugabilidad y de paso atenuar un poco la elevada dificultad del juego. Esta vez novatos y expertos tendrán idénticas posibilidades, aunque arriben al objetivo de diferentes maneras. Así es que los enemigos han sido acondicionados con nuevas rutinas de visión para tener que apuntar antes de jalar el gatillo, en lugar de simplemente volarnos los sesos al menor atisbo. De esta forma, el tiempo que tardará un soldado en disparar, aunque breve, puede darnos la posibilidad de escapar sin ser heridos, a pesar que los centinelas hayan sido advertidos de nuestra presencia en la zona.

Por otra parte, una vez que un soldado enemigo sepa que algo anda mal, se volverá sumamente cauteloso y dará aviso a sus compatriotas, que vendrán con refuerzos y ganas de terminar con el inconveniente.

Nos sorprendió saber que también habrá soldados aliados disponibles para darnos una ayuda en caso de necesidad. Durante el juego los veremos luchando, por ejemplo en pleno tiroteo, pero podremos ordenarles que mantengan un área segura, patrullen aquí o allá y detengan al enemigo para permitirnos continuar adelante con la misión. Todo esto siempre podremos monitorearlo desde múltiples ventanas donde veremos el área seleccionada sin necesidad de desplazarnos hacia ella.

La sucia media docena

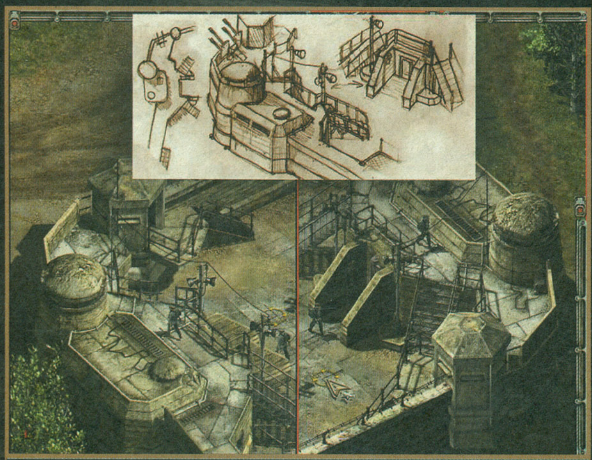
Entre 1941 y 1945, los verdaderos comandos demostraron un coraje y eficiencia increíbles, participando en muchas de las más peligrosas operaciones que conoce la historia de la guerra, y ganando en el proceso no menos de ocho Cruces de la Victoria, el galardón máximo otorgado por el ejército aliado.

Es en honor a ellos, e inspirados por esas historias de bravura y heroísmo, que "la sucia media docena" llegó a la mente de los hermanos Pérez, quienes gustan llamar así a los personajes de su juego, aunque actualmente los comandos sean más. A los originales seis muchachos se adicionó Natasha "Labios", como dijéramos, durante la expansión Beyond the Call of Duty; y en este nuevo juego podremos ver a otros dos sol-

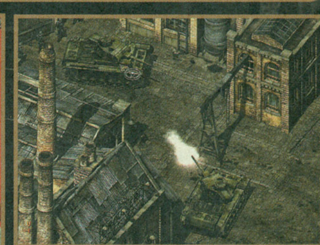
James Blackwood

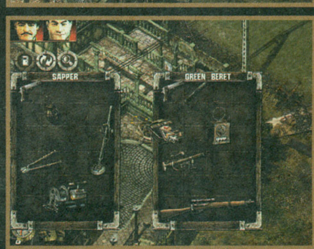


El marine australiano, alias "Fins", es un elemento inestimable cuando se trata de realizar operaciones acuáticas. Ingeniero naval, gran remero y nadador incansable, tiene tres habilidades únicas: navegar, bucear... y meterse en líos por la ingestión de ciertos líquidos que no tienen nada que ver con el agua. Fue capaz de cruzar el Canal de la Mancha a nado por una apuesta, fue ascendido a Capitán sólo un año después de ingresar en la Marina y se ganó una degradación a Sargento cuando dos años después protagonizó una reyerta en un club privado durante una escala en Hawaii.



De los bocetos al diseño final, el trabajo de Pyro Studios es impecable.







dados nuevos, Paul Toledo, alias "Lupin", un ladrón, y a Whisky, un bull terrier con mucho más que buen olfato.

"Lupin" Toledo es capaz de trepar cualquier cosa y de saltar como un verdadero atleta Olímpico. Podremos usarlo para robar objetos al enemigo, revisar los más difíciles rincones, abrir cerraduras imposibles o atisbar a través de las ventanas de los edificios, una habilidad crucial en algunas misiones como la de Colditz, en las que pasar inadvertido es de la mayor importancia. De paso, es preciso volver a destacar aquí el trabajo de los artistas gráficos de Pyro Studios, quienes han dibujado cada interior del castillo con asombroso detalle, a fin que "Lupin" pueda atisbar por las ventanas.

Whiskey, en tanto, es un perro comando entrenado para olfatear y detectar explosivos. Lo bueno de Whisky es que, además de hacer las morisquetas típicas de un canino fiel, puede escabullirse por pasadizos angostos, imposibles para un hombre, y llevar y traer objetos entre los demás comandos, ya que los soldados enemigos no le prestarán excesiva atención. Por ejemplo, veremos a Whisky llevando una bomba (bastante babeada, suponemos), enviado por un comando que no puede usarla, a quien sí sabe hacerlo con efectividad y se encuentra en posición, en este caso "Fireman" Hancok.

Redes, estatuillas y elefantes

Como recordarán quienes hayan jugado a alguno de los Commandos anteriores, el conductor, Sam "Brooklyn", podía subirse a cuanto vehículo hubiera por ahí, camión, jeep o tanque, a veces para distraer a los Nazis, otras para cargar con el resto del grupo y salir pitando de una explosión, como en las películas de acción.

En Commandos 2 también habrá vehículos para complacer a Sam, y que los demás también podrán usar, como por ejemplo un tanque Panzer III, jeeps "Willys", un camión Mercedes L3000 y un elefante. ¿Eh? Sí, un paquidermo común, mala onda, que no se moverá del camino así nomás y se la pasará trinando a toda trompa. Será trabajo de "Brooklyn" hacer de domador de elefantes.

Los tanques, en tanto, podrían requerir dos conductores, supongamos "Brooklyn", que manejará, y otro más que estará a cargo del cañón. El sistema de control será sencillo, según Pyro Studios. Los vehículos observan las leyes físicas con relación a su clase, peso y velocidad, y siguen un "riel" invisible trazado sobre el escenario 2D. De igual forma ocurre con los comandos y los enemigos. Quienes van a pie podrán atravesar obstáculos imposibles para algunos vehículos, saltar paredes, escalar, arrojarse de las alturas a un canal, incluso trepar a postes de luz y avanzar colgados de los alambres para introducirse en determinadas áreas, lejos de la vista de las patrullas. El te-rreno puede ser usado como una ventaja.

Y como ya ocurría en Behind Enemy Lines y Beyond the Call of Duty, en Commandos 2 tendremos la fantástica posibilidad de jugar cooperativamente las misiones entre varios, a través de una conexión multiplayer. Cada jugador podrá controlar a un comando, o a varios si el grupo no reúne la cantidad necesaria de amigos.

Como extra, habrá un modo deathmatch en el cual los jugadores seleccionarán un equipo de comandos y se lanzarán a cumplir objetivos, que no siempre implican la destrucción del otro bando sino la realización de determinadas tareas especiales.

Evidentemente, con todas las virtudes mencionadas por la gente de Pyro Studios, Commandos 2 se perfila como un excelente juego. Y si todo ocurre como está previsto, entonces no sería raro que una segunda estatuilla de Premios Xtreme ocupe un lugarcito en el estante de galardones, en las oficinas de Pyro Studios, allá en la Madre Patria. Algo que en verdad nos gustaría mucho.

Natasha van de Zand



Alias "Labios", es hija de un aristócrata holandés y de una rusa exiliada tras la revolución de 1917. Consecuente con sus ideales políticos, se une a la Resistencia holandesa en 1943. Durante 1944, participa en varias acciones de gran peligro, intentando siempre ayudar al avance de las tropas aliadas. En esta nueva entrega de la serie servirá como experta francotiradora, será capaz de proveer ayuda médica a los comandos y podrá infiltrarse entre el enemigo utilizando sus encantos, que por cierto son bastante... eh, prominentes.





Los interiores se ven en 3 dimensiones, con cuatro ángulos y la posibilidad de hacer zoom.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% — CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% — EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% — MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% — BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% — REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% — MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% — MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Juego	Puntaje
Crimson Skies	94%
Dino Crisis	91%
S. T. Voyager: Elite Force	90%
Baldur's Gate II	97%

PREMIO XTREME

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SSI
INTERNET: www.ssionline.com/cc5
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32-MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 150 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta dos jugadores vía LAN o por Internet.

PROMEDIO
80%

Close Combat: Invasion Normandy



El "Día D" llega de la mano de SSI

Por Pablo "Don Quijada" Balut

La serie Close Combat se desarrolla a lo largo de la Segunda Guerra Mundial, transportándonos por diferentes escenarios; desde las pantanosas tierras holandesas pasando por las heladas estepas rusas, y siguiendo con los bosques nevados de las Ardennes, durante la batalla del Bulge. Esta vez, el quinto juego de la serie nos coloca en Normandía, durante la operación Overlord, el famoso "Día D". Podemos comandar el desembarco de las tropas aliadas y su posterior lucha para formar una cabecera de playa. O bien podemos intentar detenerlas al mando de los soldados alemanes ocultos en los bunkers.



Como el nombre lo indica, Close Combat es un juego basado en enfrentamientos a corta distancia entre dos bandos. En un escenario con visión aérea debemos dirigir a nuestras unidades y capturar la mayor cantidad de objetivos para derrotar a nuestro oponente. El sistema de juego Close Combat se caracteriza por simular los efectos de la moral de los soldados durante la batalla. El juego se desarrolla en tiempo real, y durante el transcurso debemos dar las órdenes a nuestra tropa para que avance, ocupe o defienda los objetivos, y para que ataque al enemigo. Pero bien puede ocurrir que los valientes hombres se nieguen a cumplir nuestras órdenes, sobre todo si éstas son suicidas. ¡Solamente las tropas con una moral muy alta seguirán órdenes que puedan llevarlos a la muerte! Las unidades que sufran muchas bajas, que queden aisladas o simplemente que tengan poca experiencia, a menudo dejarán nuestras líneas y huirán desordenadamente. O peor, se rendirán al enemigo. Justamente, el agregado del factor humano en la guerra es el que hace a los juegos de la serie Close Combat tan interesantes. CC: Invasion Normandy no es la excepción y el factor humano es un elemento esencial en el desarrollo de los combates.





Combates cercanos

Los primeros tres juegos de la saga, CC, CC2: A Bridge to Far y CC3: The Russian Front, nos ofrecen campañas lineales. Una serie de encuentros individuales unidos entre sí por un guión. El predecesor de Invasion Normandy, CC4: Battle of the Bulge, introduce una nueva pantalla con un mapa estratégico. Esto cambia radicalmente el





juego, ya que debemos tener una visión general de la estrategia, mantener nuestras líneas de abastecimiento y tratar de cortar las enemigas. Invasion Normandy no produce ningún cambio fundamental en ese sentido, sino que imita a la versión anterior aunque agregando un pequeño pero interesante detalle. En el juego previo, los grupos de batalla (cada grupo de batalla cuenta con 15 unidades) estaban prefijados y no podíamos tocar nada. En Invasion Normandy disponemos de una caja de refuerzos para cada grupo de batalla. Esto nos permite tener mayor flexibilidad a la hora de elegir nuestras tropas y diseñar el grupo de batalla a nuestro gusto. Hay que tener en cuenta que los refuerzos no son infinitos, así que debemos administrarlos muy bien si estamos en una campaña larga.

CC: Invasion Normandy cuenta con pocos vehículos, por eso centra la atención en el combate de infantería, recordando a los primeros juegos de la serie.

Jugar el modo Multiplayer de Close Combat nos permite enfrentarnos a un comandante humano, en lugar de la previsible computadora. El juego corre bien y es estable si los dos participantes tienen una conexión de 56K o si están en una LAN. De hecho, el modo multiplayer es probablemente el punto fuerte de CC: Invasion Normandy. Esto hace que una vez que juguemos en modo multiplayer, el modo single player nos pueda resultar un tanto aburrido. La inteligencia artificial es un poco floja, y la actitud de la computadora resulta normalmente pasiva. Los escenarios no la ayudan cuando tiene que pasar a la ofensiva y hacen que las tropas queden muy expuestas y que deban cargar en terreno abierto, siendo carne de cañón para nuestros muchachos. Sin embargo, en defensiva funciona mucho mejor y puede resultar un poco más difícil derrotarla.

Novedades y puntos flojos

Estas son algunas de las novedades que aporta el juego: Para simular una invasión anfibia, Invasion Normandy incluye soporte de artillería naval, que podemos utilizar para volar los bunkers y las posiciones defensivas más resistentes.

También dispondremos de batallones de paracaidistas que comenzarán el juego detrás de las líneas enemigas, tratando de contactar con nuestras tropas antes de que agoten sus provisiones. Otra novedad es que disponemos de tres escenarios en la playa donde podemos realizar desembarcos. Sí, al mejor estilo de "Rescatando al soldado Ryan", y ver lo que se siente al bajar de los lanchones con una ametralladora de frente derribando a nuestros muchachos. ¡Cúbrete, Johnny! ¡O mejor, podemos estar del lado de la ametralladora! Uno de los puntos más flojos en CC: Battle of the Bulge es la pobre inteligencia artificial de los vehículos. Los tanques muchas veces son incapaces de llevar a cabo simples órdenes, o de buscar el mejor camino salteando los obstáculos. Lamentablemente, parece ser que Close Combat: Invasion Normandy no ha tenido grandes mejoras en ese sentido; muchas veces los tanques comienzan a girar de manera alocada quedando a merced de nuestros enemigos en los momentos cruciales de la batalla.

Esta nueva versión de Close Combat probablemente no sorprenda por su originalidad. Casi todos los viejos elementos del juego permanecen, el sonido y la calidad gráfica es la misma que en CC4, aunque es bueno aclarar que agrega una gran cantidad de construcciones defensivas, bunkers, líneas de trincheras, alambradas, etc.

Para los jugadores que esperaban grandes innovaciones y mejoras, tal vez pueda resultar un tanto decepcionante. Pero para quienes nunca jugaron a un Close Combat, o para fanáticos veteranos de la saga que estén buscando nuevos mapas, escenarios y emociones, Close Combat: Invasion Normandy nos proporciona una gran cantidad de emocionantes desafíos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de combate y estrategia ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

LO QUE SI: Es el quinto juego de la serie y conserva su nivel de jugabilidad.

LO QUE NO: Inteligencia artificial un tanto pobre, insoportable musiquita de background.

80%

EXCELENTE

PROMEDIO
64%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SSI
INTERNET: www.panzergeneral3.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 550 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía LAN y TCP/IP



Panzer General III: Scorched Earth

Por los bigotes del Führer

Por César Isola Isart

Aunque no todos tuvieron la gracia de jugar algún Panzer General -y muy pocos son los que han disfrutado de todas sus entregas y expansiones-, sin duda la gran mayoría lo ha escuchado nombrar. ¿Por qué? Porque es un clásico, uno de los juegos más conocidos dentro de la estrategia por turnos, y he aquí su más reciente entrega, Scorched Earth.

Nos ponemos el casco...

Como es de esperar, el juego nos hace viajar en el tiempo poco más de medio siglo atrás y nos sitúa de lleno en lo que fue la Segunda Guerra Mundial. En esta nueva versión, la USSR será quien confronte a Alemania. Podremos jugar cuatro campañas en total, dos para cada bando. Las soviéticas se desarrollan a través de treinta escenarios, doce para Ivan Stepanovich Konev, y dieciocho para Marshal Georgi K. Zhukov, y abrirán fuego a través de distintos países de Europa, aunque principalmente la Unión Soviética y Alemania. Por otro lado, las dos alemanas consisten en veintitrés escenarios, siete para Erich von Manstein y dieciséis para Heinz Guderian, y se llevarán a cabo en Polonia y la USSR.

Salimos a campo abierto...

Scorched Earth utiliza el mismo engine que la versión anterior, PG 3D Assault, desarrollado por NDL, llamado NetImmerse 3.0, usado también en Call of Cthulhu y ST: Bridge Commander, el cual nos brinda escenarios y unidades totalmente en tres dimensiones, con por supuesto la posibilidad de zoom y rotación. Y a su vez, las misiones siguen teniendo el mismo objetivo: En una determinada cantidad de turnos, tomar la ciudad del bando contrario y así poder seguir avanzando en el mapa. Un gran punto a favor sigue siendo el poder asignar nuestros propios líderes a la hora de comandar las unidades, y por supuesto elegir luego cuáles llevar a cada escenario. La dificultad también es la ideal y además nos permite configurar cada campaña, ya sea para facilitarla o no.



El saber elegir qué llevar en cada escenario es fundamental para salir victorioso.

Las principales diferencias para con su antecesor son algunas nuevas animaciones en las unidades y efectos climatológicos, y por sobre todo, el generador de escenarios. Ahora gracias a esta opción, podemos alargar realmente mucho la vida útil del juego, dado que muy fácilmente -en verdad de manera muy fácil- podemos hacer un escenario y jugarlo como uno más, eligiendo en cuántos turnos se desarrollará, cantidad de jugadores y el bando de cada uno y qué país debe atacar y cuál defender, entre otras cosas...

Y finalmente una bala atraviesa nuestro corazón

Lamentablemente, estas nuevas opciones no son suficientes para todo aquél que jugó la versión anterior... los gráficos son idénticos, el desarrollo del juego es igual y las misiones también, ni la interface cambió. Realmente parece más una expansión que un juego nuevo, y para peor, si 3D Assault tenía un error era que pecaba de repetitivo, y por supuesto eso es otra cosa que Scorched Earth no cambió. Es poco tiempo el que pasó entre un juego y otro, pero el suficiente como para cambiar y mejorar el producto anterior y no sacar "misiones nuevas" sobre lo mismo...

En definitiva, esta tercera parte decepciona y mucho por los pocos cambios que trae consigo, pero al mismo tiempo, y justamente por este mismo motivo, sigue siendo un gran juego.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una nueva entrega de uno de los grandes clásicos de la estrategia.
LO QUE SI: El sistema de juego característico de PG. El generador de escenarios.
LO QUE NO: Igual, igual, igualito a PG 3D Assault, como si fuera una expansión.

64%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm Entertainment
INTERNET: www.redstorm.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 500 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP (LAN, Internet o MSN Gaming Zone) hasta 8 jugadores.

Rainbow Six: Covert Ops Essentials



Un nuevo capítulo de la saga Rainbow Six sólo para estudiosos

Por Martín Varsano

Red Storm Entertainment puso hace poco tiempo a disposición de los seguidores de la saga Rainbow Six este nuevo producto, que ha provocado un sinnúmero de quejas entre sus fanáticos, que se consideran un poco "estafados". ¿Quieren saber el motivo de tanto malestar? Entonces los invito a seguir con la nota...

Poca acción y mucha teoría

El tema es bien sencillo: Rainbow Six Covert Operations Essentials (¡qué nombrecito! Vamos a decirle COE, ¿ok?) supuestamente está orientado a los jugadores que nunca han tenido la oportunidad de introducirse a este apasionante mundo creado por Tom Clancy. Por ese motivo, COE consta de dos CD-ROMS, los cuales se dividen en dos campos bien divididos: La acción y la teoría.

El CD teórico es, ni más ni menos, que una completa enciclopedia, en donde encontraremos una gran cantidad de información acerca de los grupos antiterroristas, como también la descripción de los métodos de movilización y el equipamiento de los mismos. Dentro de este compendio de información se pueden ver videos mostrándonos el funcionamiento de diferente armamentos, como por ejemplo el rifle Sniper Barret o por qué no, al mismísimo Tom Clancy explicando el nacimiento de la saga Rainbow Six.

El meollo de la discusión

Este CD está muy bien realizado, pero el problema no se encuentra aquí, sino en el segundo CD, en donde pasamos a la acción, que para ser sinceros es realmente escasa, y ahí es donde los jugadores pusieron el grito en el cielo: En todo el disco sólo encontraremos 3 (sí, leyeron bien) misiones, que los jugadores experimentados cumplirán en un santiamén, dejándonos con las 6 restantes, que son de entrenamiento. Estas últimas están muy bien realizadas, pero no se comparan con las misiones en la selva boliviana o en el silo nuclear.



Obviamente, éste ha sido el punto de discusión: ¿Se justifica pagar casi 30 dólares (en los Estados Unidos, por supuesto), para obtener tan poca acción, algo que seguramente se agotará en una sola tarde? La respuesta no es sencilla y seguramente sigue siendo motivo de acaloradas discusiones en toda Internet. Mi opinión es la siguiente: Creo que la compra del producto sólo se justifica en el caso de que alguien quiera conocer más a fondo la operativa de estos grupos especiales, teniendo una enciclopedia bastante completa (y que además permite tomar unos exámenes para ver si hemos hecho los deberes correctamente), con la yapa de un par de misiones para poder probar toda la teoría aprendida. Ahora, si lo que buscan es acción, COE no es el producto indicado. Lo mejor es adquirir directamente los antecesores de COE: Rainbow Six y Urban Operations, que tienen una cantidad de misiones respetables, especialmente si nuestro objetivo es jugarla con amigos en una red o por Internet.

En síntesis

¿Choreo injustificado? ¿Tom Clancy anda en busca del dólar fácil? Mucha gente piensa que éste es el caso de Covert Ops Essentials, y creo que Red Storm metió un poco la pata con este producto, ya que al parecer no dejó contento a casi nadie: Los expertos en la materia ya sabían todo lo que la enciclopedia contenía (con Internet esto es realmente sencillo), los jugadores ávidos de acción no encontraron lo que esperaban (me cuento entre ellos), y la teoría seguramente les parece muy tediosa.

Creo que la solución hubiera sido la inclusión de más misiones, aunque se encontraran en los otros dos productos ya mencionados.

Lamentablemente, no pudo ser. Habrá que esperar el próximo Rainbow Six.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un nuevo capítulo de la saga creada por Tom Clancy.
LO QUE SI: La enciclopedia. El making de Rainbow Six. Los comentarios de Tom Clancy. La misión de la jungla boliviana.
LO QUE NO: Las misiones son escasas. Para los que no sean fanáticos de la teoría, el CD de entrenamiento puede resultar un bodrio. El engine empieza a quedar un tanto viejito.

62%
BUENO

PROMEDIO **94%**

XCD 1 DEMO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Zipper Interactive / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/crimsonskies
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 680 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Módem, 16 Jugadores por IPX, TCP/IP por LAN o Internet. 8 Jugadores por MSN Gaming Zone.

PREMIO X XTREME



Crimson Skies

Las aventuras de Nathan Zachary y los Cazadores de Fortuna

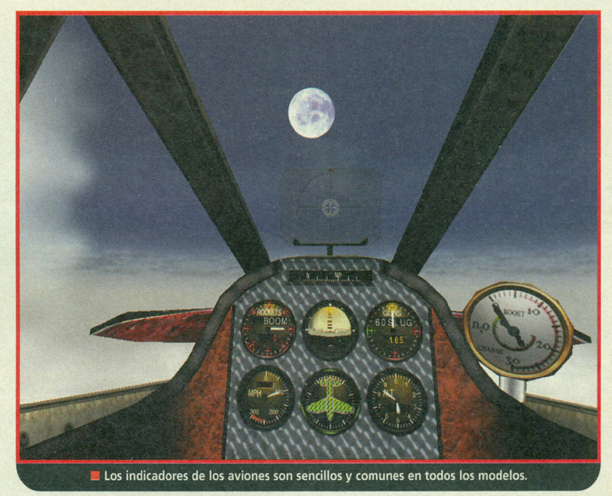
Por Pablo Benveniste

Sean bienvenidos a la Corporación FASA, en esta ocasión serán nuestros invitados de honor en un viaje al pasado. Bien, ya hemos llegado pero... ¡un momento!, algo anda mal, esto no es lo que dicen nuestros libros de historia... Atención, nos llega un mensaje por radio: "Intrusos, aquí les habla Nathan Zachary, líder de los Cazadores de Fortuna, serán capturados inmediatamente. Por su bien, no se resistan..."

A bordo del Pandora

Así fue como nos llevaron a punta de pistola al Pandora (el enorme zeppelín base de los Cazadores de Fortuna). Por suerte, Nathan resultó ser mucho más benevolente de lo que pensábamos, tal vez porque notó que efectivamente no sabíamos ni dónde ni cuándo estábamos, así que finalmente accedió a contarnos todo acerca de este extraño mundo alternativo. La cuestión parece ser bastante complicada; luego de la Primera Guerra Mundial, polémicas leyes de prohibición del tráfico de alcohol impuestas por el gobierno provocaron serias diferencias entre los Estados, que comenzaron a cerrar sus fronteras. La crisis financiera de 1929 terminó de empeorar la situación, así que sucesivamente cada Estado se fue separando del todo, dejando solo a Washington DC y su pedido de ayuda económica.

Muy bien, este rompecabezas histórico se va completando, pero todavía nos parece extraño tantos dirigibles, y esos aviones tan raros. Para Nathan no había nada de llamativo: "Desde los años de la Prohibición que el aire se ha vuelto la ruta más segura. En aquel entonces debíamos burlar los puestos de control en tierra y ahora resulta que los tendidos del ferrocarril están destruidos, transitar una ruta es prácticamente un suicidio." Evidentemente, la necesidad hizo que los aviones se desarrollaran mucho más rápido así como también los gigantescos zeppelines, que son utilizados como transporte y como verdaderas fortalezas voladoras. Otra cosa estaba muy clara, los Cazadores de Fortuna no eran precisamente un equipo de fútbol sino auténticos piratas de los cielos. A propósito, ¿qué año es éste y cuál es el rumbo del Pandora? Mientras abordaba su Hughes Devastator, Nathan nos dijo que se trataba de 1937 y que en pocos minutos estaríamos sobrevolando el Reino de Hawaii en busca de un botín oculto dentro de un galeón hundido. Enseguida, él y su escuadrón se lanzaron en sus cazas desde la compuerta del Pandora para echar un vistazo más de cerca de una de las islas y, como era de esperarse, no tardamos en escuchar disparos y el cercano zumbido de bombarderos y otros cazas, no muy amigables que digamos. ¡Bienvenidos a otra misión en la vida del valiente corsario Nathan Zachary, bienvenidos a un sinfín de tiros y maniobras peligrosas, bienvenidos al espectacular mundo de Crimson Skies!



Los indicadores de los aviones son sencillos y comunes en todos los modelos.

Del tablero al monitor

Crimson Skies no es una idea nueva que se acaba de crear para las computadoras. FASA Corporation, que es la responsable de todo este loco mundo desde hace tiempo, ya lo había representado en juegos de tablero. Digitalizar este universo tampoco fue una experiencia innovadora, recordemos que los creativos de FASA son también la mente tras Battletech, esas bestias de metal que llegaron a nuestros monitores gracias a la serie Mechwarrior. Crimson Skies era una idea muy tentadora para seguir los pasos de Battletech, así que FASA volvió a contactarse con Zipper Interactive, productores de la tercera y hasta ahora última versión de Mechwarrior, para poner en marcha este lucrativo plan. La cara del producto quedó a cargo de Microsoft, poniéndole la cereza a esta torta que, desde nuestro preview (allá por Abril de este año), anticipábamos como un verdadero deleite para nuestros sentidos.

Creo que no quedan excusas para perderse las próximas líneas de esta review, pero antes

de continuar es necesario hacer una breve pausa para dejar algo bien en claro. Tanto hablar de historia, aviones y zeppelines, podría hacer que Crimson Skies suene a simulador, pero les aseguro que el hecho que esta review figure en la sección de acción/arcades no es ningún error. Manejar un avión de Crimson Skies tiene la complejidad equivalente a un auto deportivo en Need For Speed. Uno sólo precisa tener las nociones mínimas sobre cómo maniobrar una aeronave para lanzarse sin miedo a los cielos y esperar que las sucesivas misiones proporcionen experiencia. En cuanto a otros comandos, sólo es necesario preocuparse por la potencia y el armamento. Es cierto que no podemos abusar de las bondades del modelo de vuelo, ya que si volamos demasiado despacio nuestro avión caerá en pérdida y de más está decir que las colisiones son el camino más directo a tener que reintentar la misión.

En la realidad, nunca prosperaron los intentos de operar cazas desde zeppelines o incluso desde otros aviones; sin embargo, en Crimson Skies no hubo otro remedio que decirle adiós a las pistas de aterrizaje. Sin duda que para engancharse en un zeppelín hay que tener sangre fría y nervios de acero, pero aunque así lo quisiéramos, nada de eso sucederá cuando tengamos que regresar al Pandora luego de un arduo combate pues la secuencia es totalmente automática. Crimson Skies está concebido para ser disfrutado y en esto también tiene mucho que ver lo adictivo del argumento.

De Hawaii a la Gran Manzana

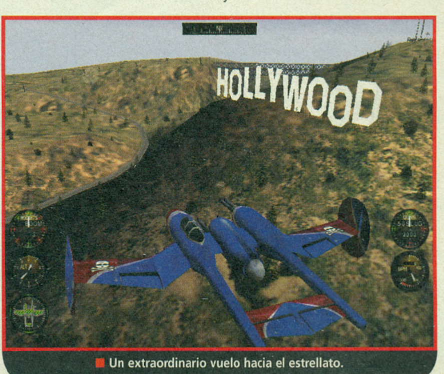
Nuestro relato a bordo del Pandora había concluido justo cuando comenzaba la acción sobre una isla hawaiana. Precisamente es así como comienza la campaña de Crimson Skies. Nuestro primer enemigo será la aviación inglesa, que intentará tomar el control de las islas a toda costa. Con el correr de las misiones, la historia se va complicando a la vez que nuevos e importantes personajes aparecen. Por supuesto que Los Cazadores de Fortuna no son los únicos piratas en toda América del Norte, sumemos también a poderosas personalidades no muy amigables y capaces de financiar cualquier medio con tal de detener las arriesgadas hazañas de Nathan, y tendremos como resultado acción asegurada. Durante las veinticuatro misiones que componen la campaña conoceremos también diversos paisajes. Comenzando, como ya sabrán, por las paradisíacas islas del Reino de Hawaii, luego en las costas de Pacifica (ex Washington), abandonando la costa oeste después de una visita a los estudios de filmación de la Nación de Hollywood (ex California). El viaje del Pandora no finaliza aquí: su próxima parada es sobre las Montañas Rocallosas del Estado Libre de Colorado (ex Colorado), para concluir las aventuras en la gran ciudad de Manhattan, en Empire State (ex Nueva York).



Los rescates y secuestros en vuelo son algo usual en Crimson Skies.

En Crimson Skies nuestra tarea es la de protagonizar a Nathan Zachary, y por lo tanto estamos predestinados a realizar las tareas más arriesgadas. ¡Prepárense porque lo que viene está muy lejos de ser monótono y aburrido! Derribar aviones enemigos es sólo un condimento más en las tareas principales, que van desde el ataque a zeppelines o precisos rescates en pleno vuelo hasta una carrera por los más difíciles obstáculos y contra todos los ases que la piratería aérea ha conocido. El desarrollo de cada misión puede cambiar de rumbo en cualquier momento (de manera predeterminada, claro). Si bien Crimson Skies es bastante accesible, al momento de la acción nadie regala nada. Existen tres niveles de dificultad (normal, difícil y muy difícil) así que, como verán, no hay "fácil" y les puedo asegurar que en ningún caso la inteligencia artificial dejará escapar una presa fácil (por suerte nuestro escuadrón tampoco). Al finalizar exitosamente cada misión, Nathan hace un rejunte de artículos del diario, cartas y fotos correspondientes a lo que haya sucedido durante el último combate. Lo de las fotos es un detalle muy interesante porque en muchas de ellas podemos vernos en alguna pirueta arriesgada que hayamos realizado. Estas imágenes, junto a otras de los personajes, se pueden exportar luego al Escritorio de Windows y tenerlas de recuerdo. Por último, y aparte de la presentación, las animaciones (con un toque de los años '30) llegan cuando se concluye con las misiones de un escenario determinado. Aunque los aviones y paisajes están hechos por computadora, estos cortos están protagonizados por actores reales.

Continuando en lo que hace al juego individual, resta una opción que, si bien no tiene comparación a lo que ofrece la campaña, puede resultar útil para conocer a fondo aviones, armamentos o escenarios. No me animaría a hablar de esta opción (por cierto llamada "Acción Instantánea") como un entrenamiento, dado que no hay como la campaña para foguearnos en combate. De hecho, ésta última no está diseñada para tomar diversos caminos, la única forma de pasar de misión es completando con éxito (y en una pieza) los objetivos. En definitiva, no hay de qué preocuparse si perdemos, todo será cuestión de intentarlo nuevamente. A decir verdad, luego de varios intentos fallidos, el juego nos da la insípida chance de saltear la misión a costa de no mostrarnos artículos de diario, fotografías, etcétera.



Un extraordinario vuelo hacia el estrellato.

Estimados piratas de los aires, llegó el momento del ver-

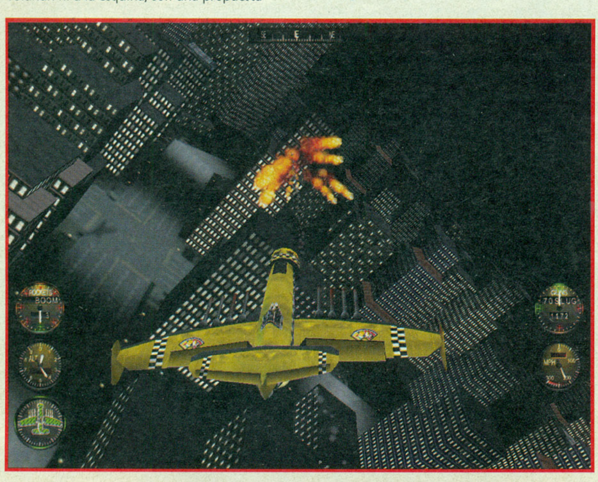
dadero duelo entre pilotos y máquinas: es hora del multiplayer. Las opciones de conexión son las clásicas: módem, IPX, TCP/IP vía Internet o LAN y la infaltable MSN Gaming Zone de Microsoft. Salvo en este último caso, en el que se puede jugar hasta entre ocho participantes, el resto de las alternativas (excepto por módem) permiten el doble de pilotos en una misma arena. Existen tres modalidades de combate, que son los conocidos Deathmatch (todos contra todos) y robo de banderas, y el peculiar duelo entre zeppelines, en el que es necesario proteger al propio mientras que se trata de destruir al del enemigo. Antes de comenzar una sesión, podemos personalizar nuestro avión (elegir modelo, modificar y artillar), optar por una voz entre la de los personajes y, excepto en el Deathmatch, integrar un equipo. ¡Bug a la vista! Jugar en multiplayer o armarse un avión para una misión instantánea puede ser muy peligroso. Antes de hacerlo, instálense el patch correspondiente (de 2.2 MB) o hagan una copia de seguridad de su campaña, porque de otro modo es muy probable que pierdan todas las misiones que hayan hecho hasta el momento. Ahora sí, todo está dispuesto por el administrador (quien selecciona el escenario y otros parámetros), así que preparen sus muñecas y afinen la puntería.

Extravagancia en el aire

Si existe algo raro que alguna vez haya surcado los cielos de un juego de aviones, seguramente son las máquinas voladoras de Crimson Skies. Artefactos que no tendrían ninguna lógica en el mundo real y que obviamente no volarían ni a la esquina, son una propuesta irrechazable para cualquier tipo de jugador. El juego dispone de un total de once aeronaves que son todas las que aparecen durante las misiones y entre las cuales se incluye un autogiro (una especie de híbrido entre avión y helicóptero). Lo único que vuela y que no se puede pilotear son los zeppelines (menos mal). La mayoría de los aviones son de compañías que existen en la realidad pero los nombres de los modelos son inventados. Cada uno tiene sus propias características, es decir que los que más armamento son capaces de llevar suelen ser los menos ágiles y más lentos, y viceversa. Otro factor importante que hay que tener en cuenta es el blindaje, que determina la cantidad de disparos que nuestro avión será capaz de absorber.

Hay dos formas de hacerse de un avión, una es por las buenas (comprándolo) y otra es por las malas (robándolo). Claro que si optamos por gastar algo de dinero, nos podemos dar el lujo de configurar al avión deseado (motor, blindaje, cañones, soportes de armamento y esquema de pintura), siempre que nos adecuemos al peso máximo disponible y al costo. Los modelos en venta son todos aquellos que ya hayan aparecido hasta ese momento en la campaña, por lo que a veces es conveniente tener paciencia y avanzar algunas misiones antes de decidir una compra. El milenario arte del robo es económico pero mucho más arriesgado. Además, uno no puede salir a robar un avión cuando quiere, hay determinadas misiones diseñadas especialmente y desde ya que "a aeroplano afanado no se le miran las alas". Otra cosa que tenemos que considerar es que, una vez que un avión está en nuestro poder, ya no se puede modificar, así que a veces no queda otra que venderlo y comprar uno nuevo.

Otra historia es la de elegir la combinación óptima de armas con las que le tiraremos al enemigo. Encontraremos a nuestra disposición increíbles cañones de hasta calibre 70 y tipo de municiones a elección. Por si esto fuera poco, bajo las alas podemos colocar diferentes tipos de cohetes y hasta torpedos aéreos. La variedad de cohetes es impresionante, no sólo están los clásicos explosivos sino que también los hay generadores de humo, enceguecedores (que incluso pueden dispararse hacia atrás) entre otros muy originales.

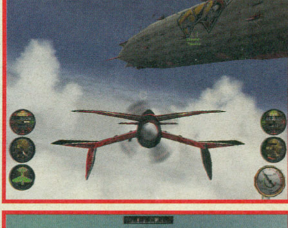


Toma 1: "Nathan al rescate"... ¡Acción!

Entre todas las virtudes que hemos enumerado hasta ahora, todavía queda una que, además, es clave en Crimson Skies. El tema visual ha sido meticulosamente implementado en un excelente balance entre calidad de gráficos y verdaderos efectos cinematográficos. En un simulador de vuelo convencional, generalmente debemos despegar y demorarnos cierto tiempo hasta llegar al objetivo para luego emprender la retirada. En Crimson Skies, los combates se limitan a un determinado campo de batalla bastante reducido pero más que suficiente. Apenas somos lanzados desde el Pandora, ya debemos tener el dedo en el disparador y estar muy atentos. Cuando un escenario no es muy extenso es mucho más fácil de detallar y éste es uno de los fuertes de Crimson Skies. En cada lugar que visitemos están contempladas todas las estructuras que corresponden y obviamente que tampoco escapan las características de los diferentes paisajes, todo con una complejidad sobresaliente. A esto hay que sumarle el movimiento de diferentes tipos de vehículos y el colorido en general, que dan vida y terminan de conformar una ambientación única. Sinceramente ha sido un placer sobrevolar playas, cascadas, pueblos enteros, sets de filmación y arroyos y prados al pie de las Montañas Rocallosas. Así y todo, la más memorable experiencia es la de hacer slalom entre los edificios de la isla de Manhattan y sus grandes rascacielos, entre los cuales el único conocido en nuestra realidad es el famoso Empire States, mientras que el resto son creativas invenciones que hacen de la Gran Manzana una viva imagen de Ciudad Gótica. Hilando fino en este sentido, encontramos un par de problemitas como la sencilla composición de las elevaciones del terreno y la vegetación, que está hecha en 2D (aunque hay que aclarar que los resultados no son tan desalentadores como en otros juegos).

Más allá que la mayoría de combates entre







aviones suelen hacerse rozando las puntas de los árboles, esto no quita que nuestro verdadero hogar sea el firmamento. Si subimos la cabeza, encontraremos un cielo espectacular con nubes sin precedentes, algunas de ellas bajas y listas para ser surcadas. Es una lástima que cada escenario se presente en horarios y climas fijos y que por lo tanto no se puedan variar estos parámetros en el diseño de una misión instantánea. Esto perjudica principalmente a Manhattan, en donde siempre es de noche y no se puede disfrutar en su plenitud. De todas formas, me parece que está por demás claro que realmente vale la pena tomarnos el tiempo de volar sin la presión del enemigo para disfrutar todo el esplendor de los escenarios disponibles.

¿Qué hay de cinematográfico en todo esto? Pues bien, agreguemos a lo expuesto hasta ahora espectaculares explosiones y todo tipo de lugares tanto naturales como artificiales para realizar los denominados "stunts". ¡Verán que cada misión tiene su propio encanto fílmico!

Como partes integrantes del juego, las máquinas voladoras también están incluidas dentro de la excepcional labor gráfica. Casi sobra decir que se encuentran totalmente articuladas y con modelo de daños visible. Los interiores están completamente elaborados y sólo pierden su encanto cuando algún personaje viaja en el asiento trasero y se ve como una figurita recortada. Los sencillos paneles de instrumentos están directamente en 3D y forman parte de la cabina virtual. Todos los aviones tienen la misma cantidad y tipo de relojes, así que al alternar de un modelo a otro éste es un motivo menos por el cual preocuparse.

Un emocionante tema musical principal (que con el tiempo se vuelve algo pegajoso y repetitivo), constituye lo mejor de la banda sonora de Crimson Skies. La música durante las misiones no es para nada mala y se adecua a los momentos tranquilos, tensos y victoriosos de cada misión. En lo que hace a efectos sonoros, creo que le faltaría algo de realismo al ruido que hacen los motores y los cañones. Otra historia son los diálogos, cuya fidelidad es muy buena. Esto no podría haber sido de otra manera ya que el mismo argumento de Crimson Skies se apoya en las conversaciones (tanto durante el combate como en los briefing en los que se explican las misiones). Menos mal que las voces son claras, porque inexplicablemente no hay subtítulos y, si uno quiere seguir el hilo de la historia, debe estar muy concentrado en lo que dice Nathan, sus aliados y enemigos. Otra opción que hubiera sido interesante es la de poder impartir órdenes al resto del escuadrón. Por más buena que sea la inteligencia artificial, esto podría ayudar mucho y, con una estructura sencilla, no tendría por qué complicar demasiado.

Consejos para el buen corsario

Como toda película tiene su epílogo; ya es hora de despedirnos de Nathan y su mundo. Estados Unidos ha vuelto a ser la potencia que conocíamos y los piratas son otra vez temidas leyendas de los mares. Crimson Skies no es un juego más. Cumplió con las expectativas y en muchos aspectos será por bastante tiempo un estándar difícil de alcanzar. Crimson Skies es muy aconsejable tanto para aquellos ansiosos de acción estilo Hollywood como para seguidores del realismo que quieran darse un descanso de las leyes físicas y los trenes de aterrizaje. Y sí, lamentablemente nos tenemos que despedir con una perla negra que francamente se veía venir. A propósito de esto, tengo un mensaje de Nathan por si en algún momento se nos antoja volver a visitarlo: "Oh, valiente bucanero que osas desafiar los cielos de Crimson Skies, libera 850 MB de tu disco rígido y ármate de una máquina más potente que el mismo Pandora si es que de veras deseas que tu aeronave se deslice ágilmente tras los escapes del enemigo. Si no puedes cumplir con esto, y prefieres algo de la talla de un pequeño e indefenso globo de observación, la última oferta para ser un verdadero Cazador de Fortuna son no menos de 680 MB, ¡pero cuidado!, ten en cuenta que los diálogos serán tus principales verdugos y si acaso te deshaces de ellos, no sólo no comprenderás mis historias sino que el encanto visual de los paisajes terminará por hacer de esas molestas pausas, un interminable pesar..."

Nathan Zachary, Marzo de 1937.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Acción y adrenalina a bordo de las más originales máquinas voladoras.
LO QUE SI: El argumento y la accesibilidad. La variedad y diseño de los aviones. Los gráficos en general (salvo algunas cositas del escenario). La inteligencia artificial.
LO QUE NO: 24 misiones es poco. Escenarios con climas y horarios fijos. Elevados requerimientos de hardware. No tiene subtítulos.

94%
CLASICO

PROMEDIO **79%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Criterion Studios / Ubi Soft Entertainment
INTERNET: www.microsoft.com/games/combatfs
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía TCP/IP, IPX, LAN, Internet, módem



Deep Fighter

En lo profundo del océano una civilización pelea por su supervivencia



Por Rodolfo "Fito" Laborde

Como en la película "El Abismo" de James Cameron, pero con actores de quinta, toda la acción transcurre en lo más hondo del mar, con minisubmarinos dando vueltas por todas partes, coloridos cardúmenes, aguas vivas, enormes bases y mucho pero mucho líquido a nuestro alrededor. ¡Glub!

Como camionero con antiparras

Resulta ser que nuestra civilización tiene ganas de mudarse a alguna zona menos húmeda, por eso está a pleno con la construcción de una inmensa Nave Madre. Acá es donde empiezan los problemas, ya que para seguir haciendo dicha nave los nuestros necesitan sí o sí un mineral radioactivo denominado Thorium, y a nosotros, como cadetes de la Academia, nos corresponde conseguirlo a lo largo de todo el juego, entre tantas otras cosas de las que nos tendremos que hacer cargo. Aparte del Thorium tenemos que defender las diferentes bases y minas de nuestra gente, atacadas constantemente por unos piratas que nos la tienen jurada, los Shadowkin, y unos cangrejitos molestos que están más que nada para entretenernos matando algo. Las misiones también incluyen la escolta de naves, atraer cardúmenes al criadero de la base, colocar torretas defensivas, matar anémonas gigantes y varias cositas más. En el comienzo, nuestro minisubmarino tiene lo justo y necesario para cumplir con la primera mi-sión, pero más adelante lo iremos transformando en una verdadera Victory Nox, con dardos adormecedores, imanes, aspiradora para recoger todo lo que se vaya al fondo y armas por doquier. Y cuando la cosa se ponga fulera en serio, cambiaremos el minisubmarino por otro modelo que se la banque más.

¿Juego con el teclado, el mouse, un joystick o todo junto?

Si no tienen un joystick del tipo Sidewinder vayan sabiendo que mover nuestro submarino con el teclado y el mouse es un verdadero dolor de... cabeza. Esto se debe a que nuestra navecita acuática se maneja igual que a un avión, es decir, para ir arriba hay que mover el mouse hacia abajo y viceversa, algo por demás molesto y que ¡no hay manera de cambiar! Quedan avisados.

De monitor a pecera

Desde el excelente Subculture que no veo un fondo de mar tan alucinante como éste. Plantas acuáticas, peces de diversas especies, burbujas, algas, musgo y corales están logrados casi a la perfección y, sí, podemos ir a la superficie o bajar hasta que nuestro submarino reviente por la presión del agua. ¡Una maza! Si hay algo que no se puede decir de los artistas de Criterion Studios es que no sean detallistas. Los efectos de los rayos de sol en el agua, la luminosidad (que dependerá de la profundidad a la que estemos) y los movimientos del submarino son increíblemente realistas.

La interface de Deep Fighter es otro punto que cabe destacar por su simplicidad. Siguiendo la flecha azul siempre iremos a parar a la zona donde debemos llevar a cabo las misiones y, una vez completadas, habrá que volver a la base para reabastecernos con misiles y para que nos arreglen nuestra fisurada herramienta de trabajo. Los backups se suceden entre una misión y la siguiente, un acierto si tenemos en cuenta que en algunas de las misiones -cerca de 36- que nos encomiendan es extremadamente fácil perder. También hay un modo multiplayer para hasta ocho jugadores, que pueden llenarse de agujeros en once mapas diferentes, ya sea por LAN o Internet.

Así que, si se bancan un par de actuaciones tirando a deplorables y tienen a mano algún buen joystick, Deep Fighter es un título muy recomendable, que merece ser jugado de punta a punta mientras se disfruta del paisaje.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una historia poco convencional. Muy buena ambientación, adictivo y entretenido.
LO QUE SI: Gráficos y texturas alucinantes, como si estuviésemos metidos en una pecera.
LO QUE NO: Los actores son de cuarta. En algunas misiones es muy fácil perder.

79% MUY BUENO

PRIMER TORNEO











2 / 3 DICIEMBRE 2000

1ERA Y 2DA RONDA: 2 Y 3 DICIEMBRE / FINAL: 9 DICIEMBRE

PREMIOS PARA EL PRIMER EQUIPO

1RA Y 2DA RONDA

1 MICROSOFT INTELLIMOUSE OPTICAL (POR JUGADOR)

FINAL

1 PLACA TEPPRO HULK 5

1 MICROSOFT GAME VOICE (POR JUGADOR)

1 CARNET VIP GOLD (POR JUGADOR)

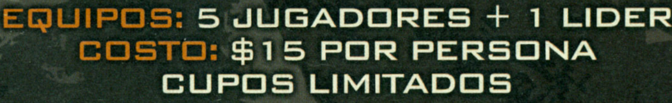
(CREDENCIAL KIMOCHI GAMES QUE CONTIENE UN VALE POR 100 HORAS)

PREMIO LUCKY

1 MONITOR VIEWSONIC 17" E771

(POR EL SOLO HECHO DE INSCRIBIRSE EN EL TORNEO TENDRAN LA CHANCE DE PARTICIPAR EN EL SORTEO DEL PREMIO MENCIONADO)





EQUIPOS: 5 JUGADORES + 1 LIDER

COSTO: $15 POR PERSONA

CUPOS LIMITADOS

INSCRIPCION: CONCURRIR PERSONALMENTE A KIMOCHI GAMES

LA BASE DEL TORNEO SE PUBLICARA EN LA PAGINA DE 3DGAMES WWW.3DGAMES.COM.AR Y EN EL LOCAL KIMOCHI GAMES

Microsoft™



TEPPRO

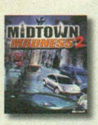
KIMOCHI GAMES

MAIPU 484 Y LAVALLE 742 • 1ER PISO LOCAL 105 / 4328-7684

PROMEDIO **83%**

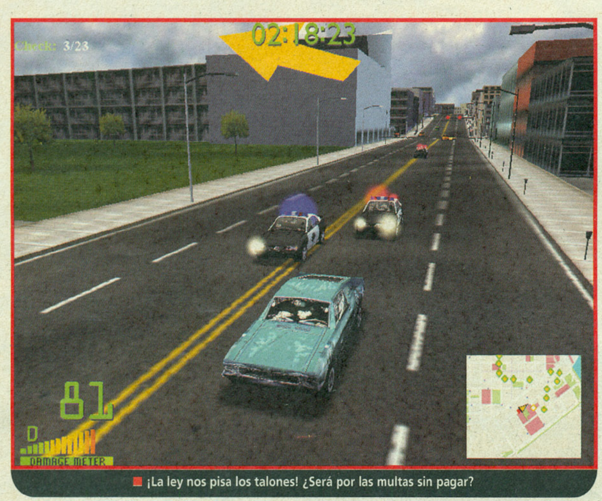
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/midtown2
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM.4x, 250 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP (LAN, Internet o MSN Gaming Zone) hasta 8 jugadores.



Midtown Madness 2

¡Las Calles de San Francisco en tu monitor!



¡La ley nos pisa los talones! ¿Será por las multas sin pagar?

Por Martín Varsano

El último domingo me desperté y encendí la TV. Después de ver un capítulo recontra viejo de Las Calles de San Francisco, las manos me ardían por conducir a toda velocidad en esa intricada ciudad, con sus traicioneros tranvías que pueden aparecerse como fantasmas. Así que me apresuré a terminar mi entrenamiento para convertirme en el mejor doble de acción que alguna vez haya pisado el asfalto de Frisco (perdonen la confianza, pero después de tantas horas recorriendo estas calles, me siento un ciudadano más), un ser capaz de hazañas a bordo de su bólido que serán recordadas por mucho tiempo...

Ya sé, no entienden absolutamente nada de lo que estoy diciendo. Sepan disculpar, pero casi siempre cuando me siento al teclado a describir mis experiencias con un juego los sentimientos me traicionan, y me posesiono, escribiendo como un desaforado. Después DaN me reta, pero el daño ya está hecho. Para no tener que oír sus reproches por el teléfono, paso a describir en detalle la mecánica de Midtown Madness 2 (MM2 de aquí en más). Así que háganme un favor y hagan de cuenta que empezamos de acá, ¿ok?

Dos trabajos, un solo destino

Al igual que su predecesor, en MM2 podremos encontrar los modos de carrera convencionales: Cruise, en donde tendremos la oportunidad de probar los autos disponibles recorriendo las nuevas ciudades (Londres y San Francisco) a nuestro placer. Como dice en el juego, ¡las luces de los semáforos son opcionales! También existen los modos Blitz y Checkpoint, en donde competiremos contra el implacable reloj para encontrar el camino más rápido hacia la meta; y por último el modo Circuit, para quemar el asfalto y la cabeza de nuestros oponentes con maniobras arriesgadas.

Pero tal vez lo más interesante de esta nueva edición de Midtown Madness sea el modo de entrenamiento conocido como "Crash Course". En él deberemos elegir dos carreras posibles: Aprendiz de taxista en la escuela de la Compañía East End, o entrenar para convertirnos en piloto de escenas de acción en San Francisco.

Muchos podrían imaginarse que la elección de manejar un taxi por Londres es la opción más tranquila... Bueno, déjenme decirles que están equivocados. Si no me creen, al realizar el primer test van a tener que juntar coraje para hacer un saltito que les va a mover hasta la última tuerca del taxi. Y la acción sigue en cada una de las pruebas, aunque hay que reconocer que en muchas ocasiones el tiempo para efectuarlas es demasiado justo, con lo que van a gastar la tecla de escape para seleccionar "Reintentar".

De todas formas, los esfuerzos se verán recompensados con autos extras, que luego pueden utilizarse en las carreras o el modo Multiplayer, del que hablaremos más adelante.





■ ¡Mira, mamá, igualito que Keanu Reeves en Máxima Velocidad!





¡Ah! Mi recomendación es que en lo posible no se salteen el modo "Crash Course" ya que luego vendrán de perillas los autos adicionales en muchas carreras que son bastante complicadas, al tener oponentes que nos pueden pasar como si estuviéramos parados...

Al ritmo de Limp Bizkit

Un detalle que vale la pena mencionar es la opción de remover el CD del juego para colocar nuestra música favorita, la cual podemos controlar con un reproductor de compactos de fácil acceso (si tienen dificultad con las teclas, la lista de las mismas se encuentra en el juego presionando F1). Una opción que parece sencilla, pero que merece ser aplaudida.

Lamentablemente, el sonido de los automóviles no es todo lo que esperábamos, pero esto se ve compensado por el detalle de los autos que conducimos y los de nuestros competidores, además del intrincado diseño de los dos mapas disponibles. Pónganse a pasear por Londres, y cuando encuentren una boca de subte se meten y me cuentan...

Otro punto a favor son los diferentes mapeados de texturas para nuestro auto, que refleja todas las palizas que le propinamos. Aunque este punto sea nada más que un detalle estético, ya que es prácticamente imposible dejar al auto en tan mal estado que no camine más... Y si esto ocurre (no crean que no hice la prueba) en un santiamén queda como recién salido de fábrica.

¡A rasparle la pintura a nuestros amigotes!

El último punto a tener en cuenta en Midtown Madness 2 son los encuentros multiplayer. En esta opción podemos competir en los modos Circuit, Cruise, Blitz y Checkpoint, más un evento especial conocido como Cops & Robbers (Policías y Ladrones). Este evento es simple: Los jugadores se dividen en los dos equipos, y en alguna parte de la ciudad se esconde un preciado botín. Los policías deben encontrarlo para llevarlo a salvo al Banco, mientras que los cacos tendrán que hacer lo mismo, pero el destino es diferente: La sucia guarida criminal. El juego termina al juntar una X cantidad de barras, o cuando el tiempo se acaba. Obviamente, hay un incentivo en todo esto: Cualquiera de los dos equipos puede interceptar al auto que lleva la mercancía, para arruinarlo y saquear el botín.



■ Obviamente, no podía faltar el nuevo VW Beetle... ¡Quiero uno!

¡Gracias por viajar con Xtreme Tours!

Como pueden ver, el juego, aunque no es demasiado diferente a su predecesor, tiene todos los elementos para pasar más de una tarde pelándonos los dedos con el joystick (o volante, por qué no). Y de paso hacemos un poco de turismo, o estudiamos geografía. Después dicen que los juegos no aportan nada...

XTREME PC EL PROMEDIO

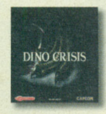
QUE TIENE: Una nueva oportunidad de asustar a los habitantes de ciudades lejanas con nuestra dudosa habilidad de manejo.
LO QUE SI: La diversión. Los modos de juego (incluyendo el nuevo Crash Course). La posibilidad de colocar un CD de audio propio.
LO QUE NO: Algunas misiones son amarretas con el tiempo. No tiene opción de replay.

83%
EXCELENTE

PROMEDIO
91%

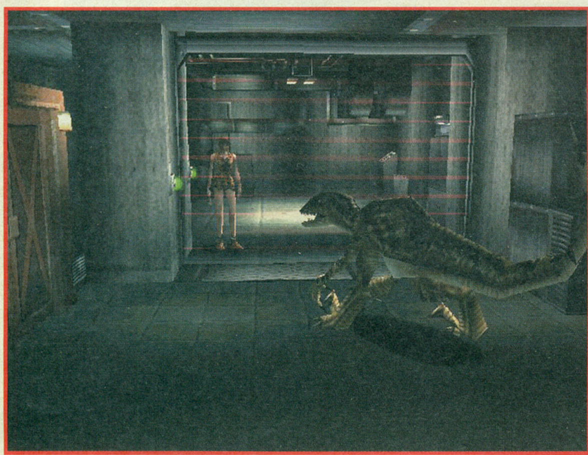
FICHA TECNICA
COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Capcom
INTERNET: www.capcom.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D (recomendada), Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PREMIO X XTREME



Dino Crisis

Un festín de reptiles furiosos y una mujer hermosa







Por Maximiliano Ferzzola

Después del relativo fracaso que sufrió la conversión de los Resident Evil para PC, Capcom vuelve a intentarlo con otro título del género Survival y, esta vez, sale bien parado. ¡Dino Crisis la rompe!

Los usuarios de PC pocas veces pudieron disfrutar de conversiones copadas de los juegos más calientes del mundo de las consolas. Más allá del abismo que hay entre una plataforma y otra, y de los prejuicios entre una clase de jugador y otro, creo que la mayoría de los poseedores de una computadora personal debe agradecer conversiones al estilo Metal Gear Solid. Dejando de lado los Resident Evil, que fueron conversiones bastante truchas, Capcom vuelve a intentarlo con otro Survival Horror que causó sensación en la PlayStation: Dino Crisis. Y, gracias a éste, la compañía que supo dejar bien en claro los parámetros de un género novel, sale bien parada.

¡Se desata la crisis!

Como todo Survival, la historia tiene que ser lo suficientemente oscura y asfixiante como para envolvernos en una atmósfera del terror más visceral. Dino Crisis no es la excepción. Interpretando a Regina, un bombonazo de aquellos que la juega de comando, deberemos llegar al fondo de un experimento que logró que todos los habitantes de una isla hayan muerto brutalmente asesinados. El experimento se encontraba a cargo de un tal Dr. Kirk, que de a poco mostrará sus verdaderas intenciones. Así que, cuando se pierde comunicación con nuestro espía dentro del complejo, Regina junto con dos de sus amigos acuden a ver qué demonios sucede. Obviamente, ni bien pisamos la isla se desata la crisis y, no sólo perdemos contacto con parte de nuestro equipo en medio de gritos de terror y disparos, sino que nos vemos en la entrada de una base, incomunicados y con pocos recursos para la supervivencia. Y, como el título nos advierte, otro pequeño detalle... ¡el complejo y la isla están repletos de todo tipo de dinosaurios! Mortales aliados de la parca, sedientos de sangre y hambrientos de destrucción. Acción a lo Survival y puzzles de alto nivel se unen para lograr uno de los mejores juegos del género que, gracias a Capcom, ganó mucho en la conversión.



3D en alta resolución

Uno de los grandes aciertos de Capcom en haber elegido Dino Crisis para esta conver-

sión, además de que es un excelente juego, es que éste no usa backgrounds pre renderizados. Como vimos en las conversiones de la saga Resident Evil, en las que sucedía de esa manera, esos fondos -que no suelen ser redibujados para la conversión, sino simplemente ampliados, con la consiguiente pérdida de calidad- quedan bastante mediocres y pixelados en comparación a los personajes, que al estar en 3D cuentan con mayor resolución.. Como todo en Dino Crisis es tridimensional, Capcom logró incrementar la resolución tanto de los personajes como del escenario completo. En este aspecto el juego ganó mucho. Pero, además, habilitó una opción que le antepone un filtro que suaviza las texturas ya de por sí suaves. Una de las cosas más sorprendentes de este juego, que también sorprendió a los usuarios de Play, es el manejo de cámara. Nuevamente, como todo está en 3D, los capos de Capcom se pudieron dar el lujo de, en algunos lugares claves, poner travelings entre diferentes posiciones de cámara, que crean una sensación realmente pavorosa. Los sonidos, de excelente manufactura, agregan la guinda al postre y su accesible jugabilidad lo transforman en un clásico inmediato.

Novedades

Las novedades incluidas en este Dino Crisis, con relación al original para la consola de Sony, tienen que ver con aquellas opciones que permanecían secretas y sólo podían ser habilitadas pasando el juego varias veces. Aunque esto suene extraño para los usuarios de PC, en las consolas esta clase de cosas son las que garantizan la rejugabilidad de un juego, dándole nueva vida cada vez que lo jugamos de vuelta. Por eso, en la versión de PC, la que nos compete, desde el principio podremos usar los cuatro vestidos que Capcom preparó para Regina, y de entrada el juego Operación Wipe Out estará habilitado.

La brecha abismal entre plataformas

Ok, y acá llegamos a los puntos "negativos" de Dino Crisis. Por un lado el juego puede resultar, incluso para los usuarios de consolas, demasiado corto. Por el otro, y esto sólo molestará a los que estén demasiado acostumbrados a los juegos de PC, Dino Crisis puede ser un poco simple. La imposibilidad de salvar donde desean -Dino Crisis sólo permite grabar la partida en algunos lugares estratégicos del mapa- es otro punto que podríamos decir que le juega en contra. Pero esto tan sólo se relaciona con la brecha abismal que existe entre los gustos de los usuarios de las diferentes plataformas.

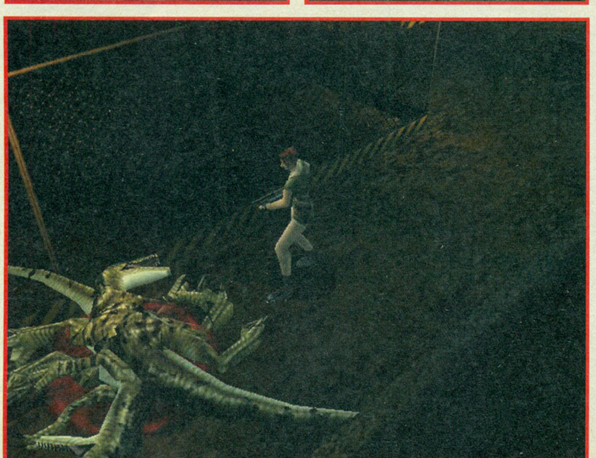
Poniendo orden

Dino Crisis tiene todas las de ganar. Lo que hace un tiempo fue un clásico en PlayStation puede, si dejamos nuestros prejuicios de lado, convertirse claramente en uno de nuestros títulos preferidos. Si saben perdonar los gustos de los "consoleros", Dino Crisis los cautivará desde el comienzo. ¡A no perdérselo!











XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Dinosaurios a granel en una de las mejores conversiones del mundo de las consolas.
LO QUE SI: La mejora que el título sufrió en el traspaso al mundo de las PC.
LO QUE NO: Que por costumbres o prejuicios muchos se pierdan de jugar este título.

91%
CLASICO



PROMEDIO
90%

XCD 1
Mapa CTF

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Raven Software/ Activision
INTERNET: www.ravensoft.com/eliteforce
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 225 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, LAN

PREMIO XTREME



Star Trek Voyager: Elite Force

Un hijo del vicio y el Capitán Kirk. Imposible dejar de jugar



Por Sebastián Di Nardo

Todavía siento ese gusto acre en mi boca, como si hubiera chupado una placa oxidada durante horas. Esa sensación que produce la excitación de saber cuál es el próximo fichín que necesito. Cuál es el próximo fichín que me dejará sin dormir. Un fichín de... ¿Star Trek? ¡A Enfermería! ¡Energicen!

Desde que tengo uso de razón, casi todos los juegos basados en la licencia de Star Trek fueron bochornosos. Una historia de desilusión que se repetía una y otra vez con el correr de los años ahuyentando a cualquier jugador (trekker o no). Ahora, Voyager, paradójicamente una de las ramas menos queridas por los trekkers, brinda su entorno al mejor juego de la licencia.

First Contact

Hace un par de meses probé una demo que iba a ser parte del CD de la revista de agosto. Completamente desganado, la instalé, y sólo porque utilizaba el engine de Q3 le daría una oportunidad de probarme si estaba equivocado. Esperando una de esas pizzetas a la que nos tienen acostumbrados, me dejé caer sobre el sillón y encendí un cigarrillo. Debo reconocer que con la primera imagen de la demo, el cigarrillo se me cayó de la boca y casi quemo mis partes nobles. Aunque yo no soy un fanático de Star Trek, Elite Force tocó una pequeña fibra en mi ser, una que estaba muy oculta. Recordé que de pequeño supe quedarme babeando frente al televisor, cuando el Capitán Kirk, el Sr. Spock y toda su tripulación nos llevaban de galaxia en galaxia en su interminable búsqueda de conocimiento... Oh, lo siento, me dejé llevar. Volvamos a lo nuestro.

Bring me up, Scotty... ¿Scotty?... ¿Dónde está Scotty?

Elite Force es básicamente un FPS (First Person Shooter) que utiliza el motor de Q3A. Como era de esperarse, podemos apreciar una gigantesca gama de exquisitas texturas e increíbles iluminaciones que enrojecerían de envidia a Lucas o Spielberg. Al igual que el producto de Carmack, EF cuenta con texturas en alta resolución y de hasta 32 bits, haciendo uso también de las famosas superficies curvas. De todas maneras cabe aclarar que aun poniendo el nivel de detalle de las curvas al máximo, no parecen tan perfectas como en Q3. Pero podemos encontrarnos con increíbles detalles: personajes que pestañean o mueven la boca al hablar, skins cuidadosamente diseñados y la gran mayoría de ellos tomados de los personajes de la serie, a punto de hacerlos perfectamente reconocibles.

Como en todos los FPS, el objetivo primario es dispararle a casi todo lo que se mueva pero, por supuesto, Raven aprendió durante todo este tiempo que el engine no es todo en un juego de acción. Se necesita un guión que atrape de alguna manera al jugador. En este caso la historia es muy simple, pero más que una excusa para balear monigotes. Nuestro personaje (Munro) es el segundo al mando de un grupo de élite, encargado de las situaciones extremas en el Voyager, algo así como un SWAT de Star Trek. La nave queda atrapada después de una batalla en un cementerio espacial donde las naves son saqueadas por un grupo de piratas. Ese "Mar de los Sargazos" está controlado por un ente que se dará a conocer más adelante. Nuestra misión será la de ejecutar ciertas tareas que beneficiarán a la tripulación de la nave. Este guión, al que le sumamos un desparramo gráfico y una buena cantidad de eventos automáticos al estilo Half- Life, fueron suficientes para atraer mi atención y para hacerme sentir dentro de uno de los clásicos capítulos de la serie.

A lo largo de nuestra travesía nos enfrentaremos con una gran cantidad y variedad de enemigos, desde viscosos alienígenas sedientos de sangre y sin cerebro hasta astutos piratas espaciales, sin olvidarnos por supuesto de nuestros más temibles enemigos, los Borg. Oh, cuánta alegría me dio desintegrar a esas despreciables criaturas biocibernéticas.

Los escenarios son tan variados como los enemigos, naves piratas, naves alienígenas,

el interior de los Cubos Borg y, en reiteradas ocasiones, las batallas tendrán lugar en los pasillos del mismísimo Voyager y un par de veces en el mismísimo Holodeck, reproducciones exactas de lo visto en la serie.
El diseño no es muy complicado, y en general siempre hay que ir hacia delante y las dificultades que se nos presentan pueden ser resueltas con rapidez. Con frecuencia todo se soluciona al accionar algún switch o revolcándose por un ducto de ventilación.

Si el Capitán Kirk tuviera que comandar el Voyager moriría de risa

Déjenme aclararles que toda la seriedad que empeñé en hacer de ésta una nota seria está a punto de desvanecerse. Perdónenme, estimados amigos trekkers, pero siempre hay algún motivo para la indignación. En esta ocasión les presentamos: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Los enemigos se comportan de una manera interesante, en especial los piratas, que parecen ser los más inteligentes. Si somos silenciosos quizás podamos tomarlos por sorpresa, pero si optamos por un ataque frontal se ocuparán de convertirnos en caca de perro. Algunos de ellos son lo suficientemente astutos como para cubrirse de nuestros disparos mientras que otros optan por una técnica kamikaze, tratando de hacernos el mayor daño posible, y muchas veces lo logran porque por supuesto nos doblan en número. Este es el caso también de los alienígenas, que si bien no son muy astutos nos atacan en cantidades descomunales, como cucarachas saliendo de la rejilla del lavadero. Hasta aquí todo suena bien pero siempre hay algo que empaña nuestro espejo de alegría. Este vapor de angustia está representado en esta ocasión por nuestros compañeros. En las situaciones más peligrosas, cuando estamos rodeados de alimañas, nuestros camaradas no parecen formar parte de un equipo de élite. Mientras nos hacemos cargo de 2, 3 ó 4 enemigos, ellos son detenidos por sólo uno y es muy frecuente encontrarlos disparando como ratones asustados, gritando por ayuda. Como si esto no alcanzara, su puntería deja mucho que desear; en algunas ocasiones se vuelven en nuestra contra y curiosamente sus disparos son de una precisión quirúrgica. Esto sin contar que suelen chocan contra nosotros en los angostos pasillos, dificultando el avance, y a veces podemos perderlos, cuando en algún descuido caen en un abismo.

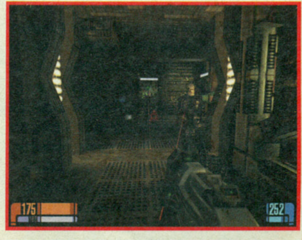
Lo más cómico es que resulta divertido el carácter que le asignaron los desarrolladores a cada personaje. A nuestro lado tenemos dos polos opuestos: un combatiente enfermizo que dispara a todo lo que se mueve, incluyendo a nuestro personaje a veces, un gatillo fácil; y por otro lado, a un azulado extraterrestre -que hace el papel de científico- temeroso hasta de su sombra y que en más de una ocasión nos lo hará saber sin vergüenza alguna. Bueno, algo típico del universo trekker.

Oh, mi gomera láser con mira telescópica se ha quedado sin munición

Gracias al cielo contamos con un interesante número de máquinas de la muerte y un ventajoso zoom -para todas las armas- que hace las delicias del camper. Desde los tradicionales phasers hasta cañones de photon, que si bien no tienen el picor de las armas de pólvora cuentan con su propia delicia visual y tienen disparo secundario. Pero esto no es todo, porque los muchachos de Raven decidieron aprovechar al máximo las enseñanzas de Carmack en lo referido a la modalidad multiplayer.

El Holomatch se ejecuta de manera independiente y, además de brindarnos las clásicas modalidades Deathmatch, Team Holomatch y Capture the Flag, nos da la oportunidad de afinar nuestra puntería con exigentes bots. Inclusive tenemos la opción de personalizar nuestra partida y pelear contra Tuvok si queremos descargar nuestra ira en el morocho vulcano de orejas puntiagudas. Podemos usar cualquier skin, incluso el de la reina Borg. Pero, por supuesto, para hacer todo más creíble y no sacarlo del universo trekker, esto está presentado como una gran simulación holográfica.

En mi opinión, éste es lejos el mejor producto de la saga Star Trek. Sus únicos pecados son la corta duración de la modalidad single player y algunas deficiencias en la inteligencia artificial. Fuera de eso, me parece una aventura imperdible y creo que lo único que le agregaría es una modalidad cooperativa en la que el destino del Voyager descansara en nuestra pericia y la de alguno de nuestros amiguetes. Nuestro amigo César Isola Isart estará contento. ¡Por fin un juego de Star Trek que ha llegado "donde nadie ha llegado antes" (o por lo menos donde ninguno de la saga ha llegado)! Ahora, si me disculpan, tengo un phaser que recargar. El futuro del Voyager depende de mí.











XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un FPS basado en la licencia de Star Trek, utilizando el glorioso engine de Q3.
LO QUE SI: Fantásticos escenarios y exquisitas texturas, un guión, bonitas secuencias de video, un guión, la opción Holomatch y, por supuesto, un guión.
LO QUE NO: Algunas torpezas en la inteligencia artificial, lo corta que se hace la modalidad single player y la falta de un modo cooperativo.

90%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Appaloosa Interactive / Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Sólo a pantalla dividida.

Wacky Races

Del manicomio a las pistas

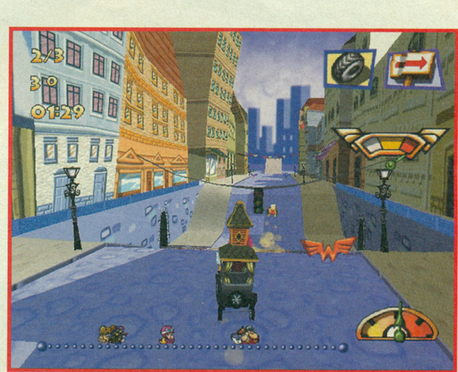
Por Rodolfo "Patán" Laborde

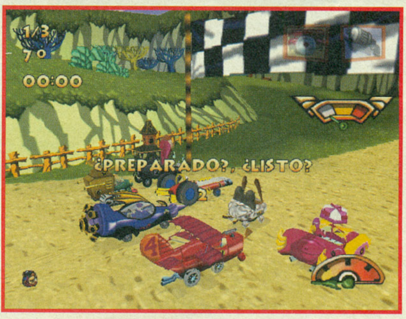
Unos meses atrás hicimos la review del espectacular Wacky Races -mejor conocido por todos nosotros como Los Autos Locos- para nuestra revista de consolas Next Level. ¡Ahora les llegó el turno a los poseedores de una PC de convertirse en los Hermanos Macana, Pedro Bello, Penélope Glamour y hasta Pierre Nodoyuna en su Súper Ferrari!

¡Y arrancaron! La famosísima serie de Hanna-Barbera cuenta ahora con un muy digno juego de carreras, con gráficos coloridos y de rebordes negros, como trazados con tinta china, imitando el estilo de los populares dibujos de fines de los 70 que pasaban en la tele. Las imágenes pintadas sobre acetato en 2D ahora fueron suplantadas por gráficos en tres dimensiones que, dicho sea de paso, son espectaculares. Y por si eso fuera poco, el juego nos permite elegir el idioma (¡sí, incluso un español casi casi castellano!) un detalle bastante interesante si tenemos en cuenta que durante todo el circuito podemos ir oyendo los clásicos comentarios de la serie, entre montones de otros sonidos y demás efectos. El frame rate también se la banca muy bien en toda la carrera y la variedad de opciones, sin ser alucinante, se defiende lo suficiente como para dejarnos satisfechos.

A los garrotazos con los Hermanos Macana

Casi estaría de más decir que el Espantomóvil, el Súper Chatarra Special, Penélope y su Compact Pussycat rosado, la piedra con ruedas de los Hermanos Macana, el Súper Heterodino del galán Pedro Bello y el Estúca Racuda del Barón Hanz Fritz -que en esta versión de PC parece más un vasco gordo con boina que un piloto de avión- tienen poderes especiales para sacar de en medio (aunque de maneras poco convencionales) a los demás, ya sea chamuscándolos con molestas nubes tirarayos, aplastándolos, haciéndolos puré con alguna mina mal intencionada, frenándolos con paredes de ladrillos instantáneos, haciéndolos ir en contramano o cortándolos en pedacitos. Pero las artimañas no se acaban ahí. También disponemos de dragones voladores, ametralladoras, aplanadoras y un sinfín de artilugios no demasiado honorables pero sí muy efectivos. Y es que, en el mundo de los dibujos animados, todo esto y mucho más está permitido y pueden tener por seguro que será cosa de todos los días. Por su parte, Pierre Nodoyuna junto a su no tan fiel Patán, el Profesor Locovich en su bañadera con alas, el Tronco Móvil y Mafio y sus pandilleros, los pesados de circo, son personajes ocultos que habrá que ir habilitando, al igual que una buena cantidad de circuitos (alrededor de 22) en el desierto, ciudades, colinas y demás áreas con recorridos sumamente retorcidos, súper detallados y repletos de atajos e ítems para ir juntando al paso.





Más solo que loco malo

Wacky Races es sin duda una gran pegada de la gente de Infogrames, a no ser por un error muy lamentable: el modo Multiplayer se limita a jugar de a dos y a pantalla dividida. ¡Qué bueno hubiese sido poder jugar de a varios y en red! Me río de solo pensarlo. Pero en todo lo demás, el juego es una maza, sobre todo para los que alguna vez hayan disfrutado de "Los Increíbles Autos Locos" y quieran ver a sus ídolos festejando en el podio otra vez, incluso si se trata de Pierre Nodoyuna.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Los Autos Locos recreados a la perfección.
LO QUE SI: Es divertido. Los autos y sus artimañas. Penélope.
LO QUE NO: No tiene modo Multiplayer por LAN o Internet.

77%
MUY BUENO


Anoche, ella te derribó.
HOY ES TU TURNO.
Grandes armas. Rápidos aviones. Hermosas damas.
Combate contra oponentes online en juegos multiplayer que te dejarán sin respiro.
Vuela en 11 increíbles aviones en 24 emocionantes misiones.
1930 no es más lo que solía ser. Estados Unidos está dividido y el poder aéreo es el verdadero rey. El mundo se ha transformado en "un mata o serás matado". Combatirás contra feroces piratas aéreos. Rescatarás a hermosas mujeres. Esquivarás el fuego certero de peligrosísimas "Femmes Fatales". Y podrás mezclarte y enfrentar a otros Ases On-Line. Pero recuerda, hay una cosa que siempre será verdad: no te vuelvas loco de rabia, busca volverlos locos a ellos, emparejando las cosas. Sube a bordo de una de estas fabulosas máquinas en www.microsoft.com/games/crimsonskies
Microsoft
Zone.com
RP
CRIMSON SKIES
© 2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and Crimson Skies are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

PROMEDIO **78%**

XCD 2 — DEMO Vol.2

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Terminal Reality / G.O.D.
INTERNET: www.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 850 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Blair Witch Volume One: Rustin Parr

Juguemos en el bosque mientras la bruja no está. ¿Bruja, estás?

Por Martín "Scary" Varsano



A veces el destino nos juega bromas. Eso fue lo primero que se me pasó por la cabeza cuando miraba los créditos finales de Blair Witch Volume 1: Rustin Parr (de aquí en más BW1, ¿les parece?), ya que tiempo atrás toda la editorial había quedado perpleja ante la payasada cinematográfica que lleva el mismo nombre, que nos provocó escalofríos, pero de vergüenza. Para que se den una idea, no bien terminamos de ver el DVD (que habíamos adquirido presurosos en USA) me puse a jugar -solo, los demás se habían ido- en mi oficina a Nocturne, un arcade que pudo hacer lo que la película sólo quiso insinuar: Meterme miedo.

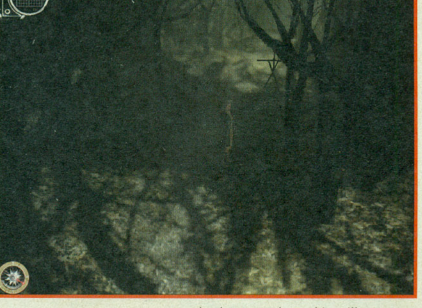


Ahora, la bruja de Blair Witch supo de mi temor con Nocturne, y no tuvo mejor idea que aliarse con Terminal Reality, desarrolladores de las aventuras de Stranger, para hacerme saltar de la silla cada dos minutos, mientras rezaba para no tener que aventurarme en ese agobiante bosque, del que me burlaba constantemente con los demás mientras mirábamos la película. Como dije, el destino suele jugarnos bromas... pesadas.

¡Uy, qué miedo!

Cuando me pasaron el juego, estaba preparado para reírme un rato. Después de todo, era lo que ocurrió en toda la duración de la película (que deberían catalogarla como una comedia, a mi parecer). Pero a los cinco minutos de jugar BW1 como corresponde (anoten: oscuridad absoluta, los parlantes al taco y, si se puede, en una noche lluviosa) supe que me había metido con algo que iba a alterarme los nervios, y eso fue lo que pasó. Por este motivo, quiero felicitar a la gente de Terminal Reality por haber cumplido una premisa que la bruja de Blair personalmente me debía.

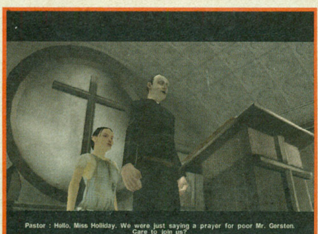
Ahora, si me acompañan, nos vamos a adentrar en este misterio...



Casi una continuación

Se podría decir, sin temor a quedar en ridículo, que BW1 es una pseudo-secuela de Nocturne. Esto se debe a la incorporación de varios personajes de la agencia secreta gubernamental "Spookhouse" que ahora se acercan a los bosques de Burkittsville para investigar el motivo del extraño asesinato ritual de siete niños a manos de Rustin Parr, quien clama que lo hizo influenciado por una misteriosa voz en su cabeza.

El personaje más trascendente, y la protagonista en sí, es Elspeth "Doc" Holliday,







una muchacha de aspecto tranquilo pero con unas agallas dignas de Aquaman. Esta jovencita supo tener un rol secundario en Nocturne, pero ahora estelariza, con el Extraño (o Stranger) como casual coequiper.

Pero antes de que corran a conseguir el volúmen 1 de Blair Witch, déjenme hacer una aclaración: De entrada el juego permite configurar la dificultad de las peleas y los puzzles, y en el segundo caso la elección cobra una importancia significativa, ya que si seleccionamos la dificultad de puzzles "Normal" el juego se convertirá en algo así como un arcade con algunos elementos de aventura gráfica (al estilo Resident Evil), pero si elegimos la dificultad "Hard" (que recomiendo), BW1 mutará en una aventura gráfica bastante complicada, pero que tiene sus momentos gratificantes. No quiero explicar demasiado porque arruinaría el misterio que rodea al título, pero créanme que se van a perder de muchos detalles si juegan en el modo "Normal", pequeñas joyitas que pasarán imprevistamente ante nuestros ojos. Están avisados.

¿Qué es eso que está detrás de la mesa?

La elección del engine de Nocturne no podía haber sido más acertada: El motor tiene todas las opciones para crear una atmósfera realmente impresionante, y que sin duda es lo mejor del juego. Esto, sumado a unos efectos de sonido impecables, hacen que estemos atentos a todo lo que ocurre mientras recorremos el desértico pueblo de Burkittsville o el tétrico bosque que se encuentra no demasiado lejos. El manejo de sombras -especialmente cuando utilizamos la linterna, cosa que pasa casi todo el tiempo- hace que veamos cosas en donde no están. Y si a eso le sumamos un violento acorde de órgano en el momento adecuado, la ecuación da como resultado que nos elevemos de la silla un par de centímetros... Y lo mejor de todo es que tal vez no pase absolutamente nada. Igual que en las películas de terror, pero con el incentivo de que nosotros somos parte de la historia.



Lo bueno, si breve (y barato), dos veces bueno

Hay que reconocer que la gente de Terminal Reality es inteligente, y por ese motivo ha realizado la opción de seleccionar la dificultad de las secuencias de acción y los puzzles. Ya se sabe que los amantes de los arcades y la violencia gratuita no son demasiado tolerantes con tanto acertijo, y viceversa. Aún así han dejado la posibilidad de que el juego nos ayude a apuntar a los peligros que nos acecharán en el bosque -que son muchos, especialmente en el tramo final- ya que el control no es una maravilla, y cuesta un tanto acostumbrarse. Además, las cámaras son fijas, y en ciertas ocasiones esto puede complicarnos cuando nos encontremos con varios enemigos que quieren zurrar a la muchacha al mismo tiempo. No por nada en el entrenamiento recomiendan retroceder y buscar una posición más ventajosa...

Como esperábamos, el juego es bastante corto (lleva unas 10 horas como máximo desentrañar los misterios de Blair), pero si tenemos en cuenta que el título es parte de una trilogía que en USA está saliendo mensualmente y que sólo cuesta 19 dólares, veremos que estamos ante un producto que realmente vale la pena probar... ¿o tienen miedo?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La verdadera oportunidad de asustarse con la leyenda de la bruja de Blair.
LO QUE SI: La ambientación. Las luces. El sonido. El suspenso. ¿Que nos hagamos encima del miedo?
LO QUE NO: Los controles son un tanto complicados (recomendamos mouse y teclado). Las cámaras a veces complican la existencia. Es un tanto corto (pero por el otro lado es barato).

78%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Heuristic Park / Activision
INTERNET: www.activision.com/games/wizards
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 880 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Wizards & Warriors

Sólo para roleros duros

Por Maximiliano Ferzzola

Siempre digo que aquellos RPG que se vieron en las tempranas etapas de la industria del videojuego tenían algo que hoy en día no podemos encontrar. En los juegos de última generación la interface es amigable, todos sabemos lo que tenemos que hacer, el camino a seguir está bien delineado y la dificultad está ajustada a la perfección.

O sea, en el mundo de los videojuegos todo se ha vuelto menos peligroso o, por lo menos, mucho más claro. En parte porque las técnicas se han depurado y en parte porque ya nos conocemos los códigos de memoria y hemos perdido gran parte de la ingenuidad. ¿Me explico? En juegos como Ultima Underground, por nombrar uno, del cual me considero un fanático, éramos nosotros contra todo un mundo hostil en donde podíamos matar justo al que nos tenía que abrirnos una puerta (y nos quedábamos trabados por las eras de las eras, amén), o estar años y años explorando dungeons hasta encontrar una solución lógica para abrir esa puerta custodiada por ese molesto y poderoso Elemental de fuego que no caía ante nuestra espada. En definitiva, aquellos eran juegos en estado puro, para hardcores, elitistas de los peores, sin depurar, nada masivos y no aptos para jugadores ocasionales. Wizards & Warriors retoma aquel espíritu, en donde realmente nos sentimos guerreros en un mundo peligroso y complejo que apenas entendemos. Y la pregunta del millón es... ¿es esto bueno? Supongo que no, porque el mercado, las tecnologías y el gusto de la gente a esta altura ya tomaron otro rumbo...

Uno de los factores más positivos de W&W es la cantidad de opciones que tenemos a la hora de armar nuestros personajes. Se pueden crear cuatro profesiones iniciales y, con la experiencia y la asignación de puntos en diferentes atributos durante el transcurso del juego, podemos crear 15 profesiones en total. Son 10 las razas a elegir, cada una con sus ventajas y desventajas, y las mezclas suelen resultar bastante agradables. Además, hay una cantidad impresionante de misiones secundarias para cumplir. Todo el mapeado del juego está diseñado a la perfección y tanto los personajes como los enemigos lucen muy pero muy lindos (incluso de cerca) y las animaciones de los mismos están muy bien logradas. Por el otro lado, lo negativo del asunto, tenemos una interface menos que amigable, enemiga de todo lo conocido. Costará tiempo y neuronas, incluso al jugador experimentado, saber cómo funciona. El sistema de pelea no es óptimo, y suele ser bastante molesto... muy similar al sistema de la saga Ishar; incluso un poquitín menos funcional. Los gráficos de los escenarios y ambientes están bastante pixelados y más de una vez pasaremos por alto ítems o switchs porque los confundiremos con el terreno (o con un pixel graaaande). Además hay una cantidad considerable de bugs, que si bien son inofensivos, molestan.





Definitivamente, Wizards & Warriors tiene muchos errores que alejarán al público masivo o al jugador ocasional. Pero si vos sos un rolero de los duros, o un nóstalgico de aquellos, y extrañás ese "qué se yo" de los pilares del género, sin lugar a dudas éste es tu juego. Porque esa conjunción de fallas mezclada con las virtudes y con el espíritu épico, indómito e irresistible del mundo que D.W. Bradley ha diseñado para nosotros, crean una amalgama irresistible para el fan de los clásicos o para los hardcores cansados de jugar una y otra vez la saga Eye of the Beholder.

Conociendo a Bradley, me pregunto... ¿no será justo esto lo que quiso lograr desde un principio?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG que tiene olor a añejo y ese "qué sé yo" de los viejos clásicos.
LO QUE SI: Un RPG al viejo estilo. Muchas opciones para mejorar los personajes.
LO QUE NO: La interface, escenarios pixelados, sistema de pelea muy rudimentario.

68%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bioware Corp-Black Isle/Interplay-Wizards of the Coast
INTERNET: www.blackisle.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 750 MB libres en el disco rigido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 6 jugadores vía Internet o LAN.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **97%**

Baldur's Gate II: Shadows of Amn



Uno de los juegos de rol más esperados de los últimos tiempos

Por Mariano "Torment" Firpo

Mucho tiempo atrás, un juego revolucionó el género de los RPG, llevando esas interminables noches de dados, monstruos, héroes y aventuras a la PC casi perfectamente. Bioware utilizaba los reglamentos de AD&D -Advanced Dungeons and Dragons- Segunda Edición, que en ese momento eran propiedad de TSR y estaban ampliamente difundidos entre las pilas de libros de los roleros. Después del rotundo éxito que tuvo Baldur's Gate y su expansión, Tale's of the Sword Coast, era de esperar una secuela que además de pulir algunos detalles pudiera convertirse en uno de los clásicos de rol más importantes de todos los tiempos... Baldur's Gate II es esa secuela.

Después de todo este revuelo, nuevos RPG salieron a la luz mostrando que el género tenía mucho potencial. Wizards of the Coast no se quedó afuera y adquirió los derechos de la aclamada serie de AD&D que intentaría evolucionar bajo una Tercera Edición. Mientras tanto, Bioware seguía con el desarrollo de lo que sería uno de los mejores RPG vistos hasta el momento e incluiría algunos detalles sobresalientes de esta nueva edición, pero la mayoría de las reglas estarían bajo las normativas de la segunda. Se realizaron algunas modificaciones extra para hacer el juego un poco más agradable y conciso con la versión para PC, se cambiaron la duración de algunos hechizos y otros parámetros -daño, número de invocaciones, etc.- y por supuesto todo se llevó a un nuevo nivel de complejidad. Existían nuevas profesiones -Sorcerer, Barbarian y Monk-, una nueva raza -Medio Orco-, una gran cantidad de hechizos de todos los niveles, varios kits o modificaciones de profesiones que ampliaban las posibilidades cuando creábamos nuestro grupo aventurero, muchos enemigos temibles -Dragones, Beholders, Mindflayers- y el límite en la experiencia se incrementó hasta 2.95 millones, lo cual nos permitía llegar hasta niveles entre 17 y 23 dependiendo de la profesión del personaje.



Las líneas de diálogo siguen siendo excelentes y muy graciosas, aunque no son tan complejas como las de Planescape: Torment. Muchas de las conversaciones establecidas con personajes importantes tienen gran cantidad de sus líneas de diálogo acompañadas por voces personalizadas, lo cual ayuda a caracterizar a los personajes de otra manera y mejoran la ambientación general del juego.



La historia es excelente aunque por ahora el guión de Planescape: Torment sigue siendo insuperable y las opciones que se han agregado hacen que el juego sea mucho más robusto. Podemos modificar un poco la dificultad para obtener automáticamente la máxima cantidad de puntos de vida por nivel o escribir un hechizo en nuestro libro sin cometer errores. Los controles nos permiten manejar desde el pausado automático hasta el color de las ropas de nuestro personaje. Baldur's Gate II tiene una gran cantidad de opciones que hacen delirar a los fanáticos de los detalles y por sobre todo es muy divertido.

El comienzo de un largo viaje

La historia explica un poco sobre nuestro oscuro linaje y cómo llegamos a caer en las manos del macabro Jon Irenicus. Prisioneros de nuestro destino, soportamos las torturas de este oscuro ser que intenta liberar todo nuestro odio aplicándonos un intenso dolor mediante su corroída magia.

El objetivo principal consiste en salir de la prisión escapando así de nuestro captor, y en la medida que vayamos avanzando por los sucesivos capítulos los objetivos serán más claros y tendremos varias formas para



resolverlos. Mientras que la trama principal tiene un camino bien definido a seguir, de él se desprenden infinidad de senderos que nos conducirán hacia aventuras llenas de tesoros y peligros.

Si uno se quiere dedicar a terminar el juego siguiendo netamente la trama principal, puede lograrlo en el transcurso de 60 horas aproximadamente, y pueden ser un poco menos si se ayudan con alguna guía. Por otro lado, si desean realizar la mayoría de las misiones secundarias -registradas en el diario-, deberán prepararse y disponer de mucho tiempo extra, porque 200 horas no van a alcanzar para resolver todo.

Después de salir de la prisión nos encontraremos situados en la hermosa ciudad de Athalatka y las aventuras se presentarán en todas las formas. Diferentes personajes se unirán a nuestro grupo y viajaremos por un mundo extenso lleno de tesoros, monstruos, héroes y villanos. Nuestro linaje jugará un papel importante en la historia mientras que avanzaremos a través de los diferentes parajes del mundo de Forgotten Realms y las consecuencias de nuestras acciones se verán reflejadas en cómo el mundo interactúa con nosotros.

Cuando hayamos terminado con este magnífico RPG, podremos empezarlo de nuevo con un personaje diferente y muchas otras misiones saldrán a la luz. Los personajes se pueden importar desde Baldur's Gate o su expansión y exportarlos en algún futuro cercano al mundo 3D de Neverwinter Nights.

Fortalezas y Guaridas

Las diferentes misiones que podremos realizar a lo largo del juego son innumerables y dependerán principalmente de las características de nuestro protagonista. Cada profesión tiene determinado un asentamiento, el cual puede convertirse en la base de operaciones del grupo si realizamos las misiones pertinentes. Por ejemplo, teniendo como líder a un bardo podremos obtener el control de un teatro, manejaremos las obras y elegiremos a los actores o músicos que acompañarán las funciones, lo cual tendrá un impacto importante a la hora de medir las recaudaciones de nuestro establecimiento. Un Clérigo deberá cumplir la misión de destruir el culto del Beholder y así se le ofrecerá estar a cargo de algún templo, mientras que un guerrero tendrá a su disposición un pequeño castillo y sus tierras aledañas, de las cuales recibiremos dinero mediante impuestos, si ayudamos a Nalia -una PNJ- con sus problemas. Un hechicero o mago puede completar la misión en la Esfera Planar (Planar Sphere) si posee a Valygar en su grupo y un ladrón puede quedarse con la base de operaciones de Mae'Var después de algún sucio trabajito. Cada asentamiento tiene sus propias reglas y situaciones que se presentarán con el correr del tiempo. El castillo que obtiene un guerrero tendrá distintos visitantes, a quienes deberemos atender si queremos que nuestras tierras prosperen. Esto hace que Baldur's Gate 2 sea interesante y muy adictivo, sacándonos un poco de la línea argumental principal.

Seres de los Reinos

Distintas razas pueblan los Reinos Olvidados, habitando bosques sombríos, soleadas llanuras y cavernas gigantescas donde la luz no penetra. Todo tipo de criaturas pululan por estos dominios, algunas de las cuales pueden producirnos un gran dolor de cabeza si queremos derrotarlas, otras simplemente nos molestarán como si fueran mosquitos. Muchos personajes tienen en su arsenal poderosísimos hechizos y los guerreros habilidades que perfeccionan sus técnicas de lucha; los ladrones tienen nuevas habilidades que se complementan mejor en este rango de niveles -poner trampas, moverse en silencio o detectar ilusiones- y no existe un método general para derrotar a todas las criaturas, por lo que deberemos probar combinaciones de habilidades o sortilegios de protección para lograr nuestros objetivos. Si nos disponemos a invocar un demonio para que destroce a nuestros enemigos, pero antes no realizamos un hechizo de protección contra el mal, veremos cómo esta criatura de los planos inferiores devora a los miembros de nuestro propio grupo. Es importante que comprendamos las consecuencias de nuestras acciones y las formas generales que permiten eliminar algunos obstáculos.

Otro tipo de enemigos que encontraremos a lo largo de nuestros viajes son los míticos Elfos Drow (Elfos Oscuros) que poseen objetos de gran poder construidos en un material que se deshace con la luz del día.

También varios Dragones cruzarán nuestro camino. Algunos estarán fuera de nuestro alcance y otros serán peligrosos contrincantes, pero ninguno resultará fácil de derrotar. Incluso en etapas muy avanzadas del juego encontraremos a un Dragón de Plata que ha sufrido el conocer a Irenicus.

También combatiremos contra arañas, orcos, kobolds, momias, vampiros, golems de todos los colores, elementales, todo tipo de criaturas de la oscuridad y por supuesto en las ciudades nos enfrentaremos con ladrones, asesinos, magos y guerreros de todas las razas.



En un mundo tan complejo el amor no puede quedar fuera de la ecuación, y algunos de los PNJ que encontremos serán presa de nuestros encantos. Si poseemos un protagonista masculino encontraremos que varias mujeres pueden caer en nuestros brazos -Aerie, Jaheira y Viconia- pero deberemos, como no podía ser de otra manera, charlar con ellas y cumplir sus designios. Sin duda

nos divertiremos enamorando a estas bellezas, aunque alguna puede ser un poco histérica para nuestros gustos. Por otro lado, si estamos jugando con una mujer, los hombres caerán bajo nuestros encantos -Anomen o Haer Dalis- y pueden verse involucrados en algunos de nuestros problemas románticos.

Los PNJ que pueden unirse a nuestro grupo son 16 y encontraremos alguno que se acomode mejor dependiendo de su profesión o alineamiento. No es buena idea incluir personajes malvados y mezclarlos con otros de alineamiento bueno dentro de un grupo, porque tarde o temprano sufriremos las consecuencias y es posible que nos abandonen en momentos cruciales.

Si a la extensa línea argumental le sumamos las misiones secundarias, y a eso los problemas particulares de cada PNJ que encontremos, tendremos un diario lleno de objetivos y no sabremos para dónde salir corriendo. Además, algunas misiones tienen límite de tiempo, es decir que deberemos resolverlas antes que transcurra una determinada cantidad de días; de otra manera no seremos recompensados u obtendremos menores beneficios.

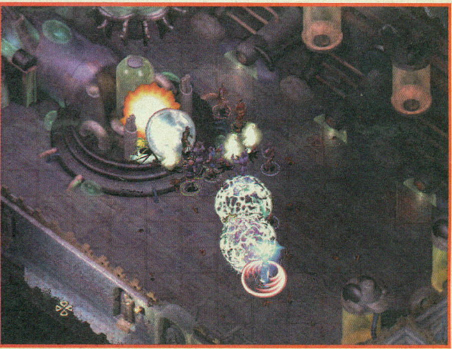
En Fin

Es importante resaltar que el juego ha modificado su engine -Infinity- permitiendo que juguemos en resoluciones de 800x600 o superiores, lo cual hace que las armas de proyectiles sean mucho más interesantes que antes y los gráficos estén por encima de la calidad normal. Los menús que se encuentran alrededor de la acción se esconden permitiendo ver la acción a pantalla completa, para regocijo de nuestros ojos.

Los sonidos son claros y nos ambientan a la perfección, al igual que las voces. Hemos llegado a quedarnos escuchando el sonido tranquilizante de uno de los templos mientras nuestra mente divagaba por los cielos (momentum de gloria a las 5 de la mañana).

Otro punto a favor se encuentra en la inteligencia artificial, que se ha mejorado substancialmente. Si atacamos desde lejos con una bola de fuego, pero los enemigos no llegan a percatarse de nues-

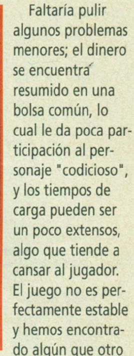




tra presencia, estos comenzarán a caminar en nuestra búsqueda. Si decidimos huir, nos perseguirán incluso hasta otras regiones, lo cual puede ponernos un poco nerviosos si ya no tenemos con qué dispararles.

El lado multiplayer se ha mejorado en varios aspectos: ahora los diálogos poco importantes son solo leídos por el que inició la conversación y aquellos que hacen a la trama de la aventura son recibidos por todos los jugadores. Cuando compramos en un negocio la acción no se detiene como sucedía en la versión anterior y los otros jugadores pueden explorar, luchar o sumarse al intercambio comercial.

También se han incluido algunos objetos sobresalientes que permiten ordenar mejor nuestro inventario -bolsa de gemas, libro para pergaminos y hojas-, lo cual es muy agradable y demuestra que Bioware se preocupa por mejorar todos los detalles. Algunos de los mapas de la ciudad se encuentran desplegados y llenos de indicaciones para que no perdamos el tiempo registrando cada uno de los rincones.



Faltaría pulir algunos problemas menores; el dinero se encuentra resumido en una bolsa común, lo cual le da poca participación al personaje "codicioso", y los tiempos de carga pueden ser un poco extensos, algo que tiende a cansar al jugador. El juego no es perfectamente estable y hemos encontrado algún que otro bug -nada que un parche no pueda resolver- pero en general uno puede jugar por más de seis horas sin llegar a ver ningún problema.

Otros detalles como la inclusión del familiar mágico de un mago o el encuentro casual con alguno de los personajes de las novelas de Forgottem Realms hace que valga la pena probar este juego una y otra vez.

La cantidad de armas, armaduras, libros, gemas y pociones diferentes se encuentra por encima de las 500 unidades y cada objeto posee una descripción de su historia o de sus cualidades, haciendo que nos enamoremos de nuestro equipamiento.

Los efectos visuales de los sortilegios están bien logrados pero podrían haber sido mejores, las secuencias de video están un poco fuera de tiempo y no se comparan a las producidas en Diablo 2, pero como juego tiene muchísimo más potencial, y lo más importante... es más divertido. Algunos hechizos como "Deseo Limitado" muestran la variedad de opciones que encontraremos a lo largo de esta fantástica aventura y nos sorprenderemos viendo cómo se desarrolla cada una de ellas.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn es uno de esos juegos que comentamos con los amigos y nos damos cuenta que cada historia vivida es completamente diferente, dándonos esa maravillosa sensación de que tenemos la libertad de manejar nuestro destino.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los mejores RPG de la historia de las PC.
LO QUE SI: Multiplayer mejorado. Sonido. Argumento. Algunos comentarios graciosos.
LO QUE NO: Requiere más de 1.5 GB de instalación para evitar los extensos tiempos de carga. Algunos bugs mínimos.

97%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easportssuperbike.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 400 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP & LAN

Superbike 2001

O de cómo cabecear moscas a 300 Km/h

Por Diego Vitorero

Aún recuerdo, cuando de chico, miraba cómo los ases de las dos ruedas surcaban el asfalto a toda velocidad. Eddie Lawson, Randy Mamola, Wayne Rainey, todos ellos fueron los que alguna vez me pusieron la piel de gallina al ver cómo copiaban esas curvas, cómo hacían que el tiempo y el espacio se paralizaran por completo. O de aquella carrera en Buenos Aries, cuando tuve la oportunidad de estar a dos metros de Luca Cadalora y estrechar su mano. ¡Qué épocas aquéllas!

Ahora, y por otro año más, EA Sports y su desenfrenada pasión por los fierros nos trae, aunque sin muchos cambios, lo mejor del motociclismo mundial.

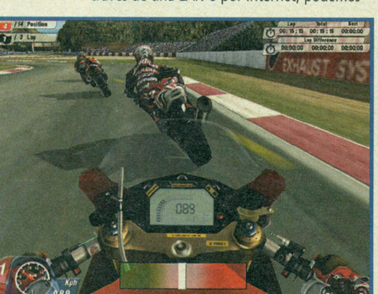
A juzgar por lo visto hasta ahora, todas las nuevas versiones de los productos de EA han sufrido cambios en la parte gráfica más que en el juego en sí, a excepción de áreas muy puntuales. Superbike 2001 no quedó afuera de esto y aún sigue manteniendo el reinado en su categoría.

SBK 2001 cuenta con todas las marcas y modelos del motociclismo a escala mundial. Ducati 966 RS, que conduce el actual campeón mundial Carl Fogarty, Honda VTR 1000, Suzuki GSX 750, Yamaha YZF, Bimota SB8R, Kawasaki ZX, Aprilia RSV 1000, todas rendereadas a partir de los modelos originales dándoles un gran atractivo para todos los fanáticos de la categoría máxima del apasionante circo que son las dos ruedas.

El nivel de simulación ha sido optimizado con respecto a su versión anterior, donde ahora sí existe nivel de daño en tiempo real; o sea, si no la tienen clara en la conducción mejor deshabiliten esta opción, a menos que quieran quedar fuera de competencia en la primera curva. También tenemos daño en el motor y, lo mejor de todo, la física de la moto fue pulida para un grado superior de realismo. Con respecto a esto último, puedo agregar que si nos vamos al pasto, por ejemplo, las ruedas de la moto quedará impregnadas de verde y hasta que no recorramos algunos metros sobre la capa asfáltica la conducción se verá afectada sensiblemente y, por ende, puede que la moto de descontrole, provocando la caída del piloto.



Un sano consejo: Nunca cuelguen la moto a más de 230 Km/h.



Además de jugar en forma Multiplayer a través de una LAN o por Internet, podemos jugar en pantalla dividida en la misma PC (Split), una simple carrera, una sesión de entrenamientos y, el mejor modo de todos, un campeonato de punta a punta con alguno de los pilotos más famosos según la escudería. En total hay 31 pilotos para elegir repartidos en las siete escuderías, cada uno con sus datos personales como así también sus logros en las diferentes categorías.

Algo que parece ser una constante en los simuladores de motos es el sonido. Si bien es bueno, no está a la altura del juego. Todas las motos suenan muy parecidas entre sí, por no decir iguales, y este sonido tampoco fue emulado con mucha precisión. Una verdadera lástima. Los que no cuenten con una máquina de última generación no podrán apreciar por completo los gráficos de SBK 2001 y se perderán detalles como humo, polvo, sombras, efectos climáticos o corredores y motos en altas resoluciones.

Superbike 2001 es sólo un paso adelante en algunos aspectos con respecto a SBK 2000. Algunas cosas nuevas como la física de la moto y los gráficos son los puntos más destacables y, a decir verdad, personalmente creo que no se justifica comprar la nueva versión, a menos que sean seguidores incondicionales del género.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La nueva versión del simulador de motos de EA Sports.
LO QUE SI: Gráficos y diseño en general. Opciones de juego y configuración. Nivel de simulación optimizado.
LO QUE NO: Requerimientos técnicos un poco altos para jugarlo como se debe. El sonido es bastante flojo.

84%
EXCELENTE

PROMEDIO **78%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/combatfs
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 350 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Serie, módem, 32 Jugadores por TCP/IP por LAN o Internet y 8 jugadores por MSN Gaming Zone.



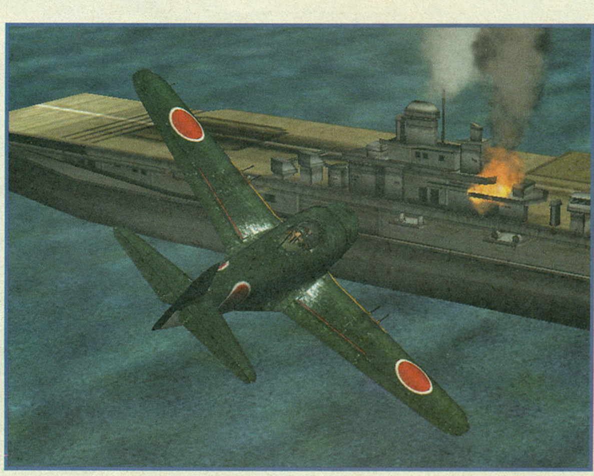
Combat Flight Simulator 2

El regreso de la Guerra del Pacífico

Por Pablo Benveniste



WII Fighters, European Air War y Combat Flight Simulator, simuladores que quedarán en el recuerdo y que incluso hoy siguen vigentes... Y dale con Europa con sus Spitfires y Me-109s, ¿acaso ninguna de estas prestigiosas compañías se acordaba de los Hellcats, Corsairs y Zeros, allá por principios del año pasado? Después de tanto tiempo parece que Microsoft hizo algo de memoria y, finalmente, la Guerra sobre el Pacífico está por fin de regreso.



Tarde pero seguro

Quizás debido a las enormes expectativas, el impacto visual de CFS2 me ha decepcionado bastante. El primer tema que me llamó la atención fue la poca seriedad con la que está encarado este simulador. Para que se den una idea, la presentación y otros cortos que aparecen a lo largo de las campañas, son como dibujos animados baratos. Para peor, las interfaces están a tono con un sinfín de viñetas caricaturescas donde se muestran secuencias verdaderamente patéticas.

El tema de la variedad de aviones me desanimó aún más. En CFS2 podemos pilotear siete modelos, todos históricamente famosos. De parte de la Armada de los Estados Unidos, están el F6F-3 Hellcat, el F4F-4 Wildcat y el F4U-1 Corsair. Un solitario P-38F Lightning representa a la Fuerza Aérea del Ejército del mismo país. En cuanto a las fuerzas del Imperio Japonés, encontramos al A6M2 Zero, su versión posterior A6M5 y un N1K2-J George. Obviamente que existen otros aviones también célebres y es imposible incluir a todos en un simulador. Sin embargo, hay que tener en cuenta que ambas versiones de Zero comparten muchos de los gráficos y el sonido, así que seguramente no hubiera sido mucho lío ofrecer otro avión japonés más. Otra que no hubiera estado de más habría sido acompañar en las bases terrestres al pobre Lightning con algún P-40 (otro clásico rival del Zero). También hay que considerar que el hecho de sólo tener aviones de caza a disposición causa cierta monotonía en las misiones, que en general sólo tratan de combates aire-aire. Entre los aviones no tripulables también se notan ausencias importantes como la del B-29 y del PBY Catalina, sin contar los que ya estuvieron en el primer CFS (CFS1), como son el B-17, P-51 y P-47.

Ya con algo de enojo me dispuse a comenzar una campaña, esperanzado en participar del famoso ataque a Pearl Harbor. Enseguida me enteré que había llegado tarde al teatro de operaciones y que lamentablemente la guerra ya había comenzado. Eso sí, yo ya era líder del escuadrón y por lo tanto tenía capacidad para elegir mi avión, el armamento, etc. Es más, si así lo quería podía pilotear algún caza del enemigo, por no hablar de convertirme en el primer piloto de P-38 en despegar de la cubierta de un portaaviones. En síntesis, todavía seguía buscando algún despojo de seriedad.

Nada nuevo bajo el sol del Pacífico

Al hablar de campañas, me refiero a las dos disponibles (una por cada bando), en las que podemos ingresar en diferentes momentos del conflicto desde 1942 hasta 1944. A falta de Pearl Harbor, se pueden protagonizar otras grandes batallas como Guadalcanal o Midway. Igualmente, ni una ni otra zafan de la monotonía a la que nos referíamos antes y, además, las misiones sufren de una carencia general de vida. La estructura de las campañas depende del grado de éxito que se vaya teniendo, no obstante todo se acaba si somos muertos o capturados en acción. Como líderes estamos a cargo de todo un grupo que también puede ser afectado por las circunstancias del combate, por lo que existe la posibilidad que perdamos muy buenos pilotos y sean sustituidos por principiantes.

Siguiendo con las opciones de vuelo, en CFS2 podemos optar por la "Acción Instantánea" para combatir oleadas de enemigos en un entorno completamente personalizado. Tampoco faltan las clásicas


La excelente calidad de todos los aviones es lo mejor de CFS2.

misiones individuales en las que disponemos de una variedad de tareas típicas que luego se ponen a prueba en la campaña. No conforme con esto, CFS2 también está provisto de un editor de misiones que permite diseñar todas las características de una salida de combate, a gusto y desde cero con todos los elementos que habrán de participar.

La opción multiplayer no podía estar ausente de ninguna manera. Como en la mayoría de los casos, podemos conectarnos en serie, módem, TCP/IP por LAN o Internet (hasta 32 jugadores), IPX y en la MSN Gaming Zone (en ambos casos hasta 8 participantes). La única modalidad de juego es Deathmatch (todos contra todos), que se puede llevar a cabo tanto individualmente como entre equipos.

Para practicar algunas rutinas, CFS2 incluye una serie de entrenamientos supervisados por radio, con un sonido que nada tiene de bueno, pero sí con subtítulos (especialmente necesarios a bordo de Zeros y Georges, cuando nuestro honorable sensei nos habla en japonés).

Los siete magníficos

Los aviones serán pocos y no muy variados, pero si hay un aspecto en el que CFS2 se destaca, es en la complejidad y la calidad de los mismos. Los siete cazas disponibles son una vuelta de página a lo que conocíamos hasta ahora. Dentro de las cabinas encontramos excelentes reproducciones de los paneles reales de estas aves de guerra. En cuanto al realismo del instrumental y del modelo de vuelo, sencillamente nada ha sido librado al azar. Las cabinas virtuales son completamente funcionales salvo en el caso de la palanca de mandos y potencia y los pedales, que están totalmente petrificados. Un considerable avance respecto de CFS1 es que, tanto desde la cabina virtual como desde las vistas en 2D, puede apreciarse el movimiento de los planos y el modelo de daños que, por su parte, también ha sido mejorado increíblemente. El verdadero show comienza con las tomas desde afuera. Milímetro a milímetro nos encontramos ante siete aviones prácticamente de verdad e incluso más actualizados que los de Flight Simulator 2000. Cada uno está completamente articulado, desde las ruedas (que giran y están amortiguadas) hasta la carlinga, que se puede abrir o cerrar a gusto. El resto de los aviones también son de espectacular calidad y tienen modelos de daño bastante complejos. En la superficie se destacan las embarcaciones por sobre las estructuras terrestres, que no están mal tampoco; no obstante, lo mejor es que ni éstas ni los buques desaparecen más cuando son destruidos.


Operar desde portaaviones requiere de bastante práctica.

El escenario sigue apelando a la tecnología de CFS1 complementada con la experiencia de FS2000. No necesariamente desde mucha altura, las paradisíacas islas del Pacífico se ven como una postal en 3D, en la que se destacan las diferentes tonalidades del mar, las playas, terrenos completamente cubiertos con vegetación, y por supuesto las elevaciones que disimulan muy bien los bordes rectos. Las nubes, climas y efectos del cielo están sacados directamente de FS2000, a pesar que las nubes hubieran requerido algunas mejoras intermedias para hacerlas más acordes a la tecnología actual.

El tema del sonido en CFS2 es muy sencillo y no es para nada relevante. Música no hay, el ruido de los motores podría haber estado mejor, los cañonazos son lo mismo de siempre y los que nos hablan por radio parecen tener un papa en la boca.

El viejo truco de la compatibilidad

Algo que ya no es sorpresivo pero que continúa siendo una jugada efectiva para los simuladores de vuelo de Microsoft, es la compatibilidad total entre sí. Sin ningún tipo de complicación, tanto los escenarios como los aviones de FS2000 y CFS1 pueden ser incorporados a CFS2. Las expansiones para FS98 y versiones anteriores no se quedan atrás gracias a un conversor que hay que usar como intermediario.

CFS2 se ha quedado en la mitad del camino entre la seriedad y el alcance popular, sin satisfacer ni a uno ni a otro. La accesibilidad en lo que hace al hardware necesario y el extraordinario avance en áreas puntuales como la gráfica de los aviones, son su caballito de batalla. Si bien la Guerra del Pacífico puede explotarse mucho más, hay que reconocer que Microsoft ha dado el primer paso en un camino que, esperemos, otras grandes potencias de la simulación también sigan.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de vuelo de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico.
LO QUE SI: La calidad de los aviones en todo sentido. Campañas con estructura semidinámica. Compatibilidad total con CFS1 y FS. El editor de misiones.
LO QUE NO: Poca seriedad en general y demasiadas libertades. Pobre variedad de aviones. Misiones monótonas y carentes de vida. Voces poco claras.

78% MUY BUENO

PROMEDIO **89%**

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Creative Assembly / EA Sports
INTERNET: www.easportsrugby.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Rugby 2001

Ya era hora que EA Sports se metiera en el scrum

Por Mario Marincovich

Creative Assembly (CA) hizo lo que nadie pudo, convencer a EA Sports de crear el juego de uno de los deportes más populares que les faltaba. Y lo hicieron muy, pero muy bien. ¿Ah, te parece que no? Ok, te mando a este grone de los All Blacks a tu casa (con el juego bajo el brazo) para que te haga el Jaka (o como se diga) con cada uno de tus huesos. ¿Está claro? El lado positivo es que te regala el juego, el negativo es que no vas a tener un músculo sano para jugarlo.

¡Agarrá la ovalada y salí corriendo, lejos, muy lejos!

Antes que nada, nunca, pero nunca, arranquen un partido sin haber pasado por el "training". Les digo esto porque Australia dejó a mis queridos Pumas como unos miserables gatitos callejeros.

Y realmente hay que comentar que el menú de entrenamiento que se mandaron estos muchachos es fenomenal e imprescindible. Si no pasás por él, no vas a dar pie con bola. Vas a aprender a dar los pases a los costados, las patadas, amagues, armar los scrums y a correr más rápido mientras que les hacés un hermoso "hands off" a tus oponentes en plena carucha.

A golpes se aprende

Siéntense y tomen un vaso de agua porque lo que les vos a decir es fuerte: ¡Podemos cambiar la configuración del teclado! Espero no haber incomodado a aquellos con problemas cardíacos. Al parecer, EA ha cambiado su forma de pensar y (si mi memoria no me falla) ha sacado las últimas versiones de sus juegos con el teclado configurable, excepto FIFA; esperemos que para la versión 2001 no sea así.



Un lindo hand off a un australiano.

Igualmente, creo que la distribución por defecto no es la indicada para jugar bien. Este juego consta de ocho botones de acción y los cuatro clásicos de movimiento. Las ocho teclas de acción vienen distribuidas de la A a la F y debajo, de la Z a la V. Esto perjudica la rápida reacción de nuestros deditos, ya que muchas veces pasar de la primera tecla a la cuarta puede lograr que perdamos de vista la posición de la mano, y ni hablar cuando hay que tapear múltiples veces la V para sumar gente al scrum. Les recomiendo que usen una configuración de tres filas de tres (la última de dos) similar a la de FIFA y a la de NHL, o sea Q, W, E y las dos filas de abajo. De esta manera tendrán todas las acciones lo más próximas posibles.

Hablando de mejorar las cosas, sin dudas EA y CA han dado en la tecla. Nunca hubo en el mercado un juego realmente bueno de rugby y con este fichín se han ganado el amor de muchos fans. El último juego decente fue del '96 y se llamaba Jonah Lomu Rugby (en honor al negro que va a ir a tu casa) y ni se le acercaba al nivel que tiene Rugby 2001.

Una buena patada para empezar

Rugby 2001 nos trae varios modos de juego. El Mundial (basado en el de 1999), amistoso (con 20 selecciones para elegir), los torneos de las Tres y Seis Naciones, y dos copas más, la de Calcutta y la de Bledisloe. La variedad es enorme, y otro acierto de EA fue dejarnos mover los países en el Mundial para poder jugarlo cien veces, siempre con diferentes equipos en las zonas.

Creative Assembly trabajó duro con muchos jugadores, técnicos y fans para lograr que el juego fuese estratégicamente real. Según ellos, lo que más les costó fue lograr que cada jugador tomara en cuenta esa libertad natural que el juego posee, cambiando su táctica a medida que vamos dando órdenes. Estas órdenes que podemos



Argentina festeja su try.

dar son llamadas Control Dinámico del Equipo (CDE), por defecto vienen seteadas para usarlas con las cuatro teclas de movimiento, y no son configurables. Lo que sí podemos setear es la jugada que va en cada tecla; tenemos varias para elegir y las podremos activar en los scrums y en los lineouts.

El nivel de dificultad se mide por una barra de performance que por defecto viene al 50%, y ya de por sí el juego es difícil y muy duro de ganar. Esta barra se la puede desplazar desde Muy Malo (0 - 24%) hasta Bueno (70% - 100%). Según lo hagamos van a moverse otros números de rendimiento del equipo.

En un principio se les va a complicar en todas las áreas del juego, por ejemplo para no pasarla en offside, armar el scrum con mucha gente y ganar la posición del óvalo, y ni hablar de llegar al área rival. Por eso, como dije antes, les recomiendo que jueguen mucho el training y tengan listas las jugadas preparadas del CDE, porque en cada momento que puedan utilizarlas es importantísimo que sepan cómo reacciona el equipo y la influencia que tiene sobre el adversario.

Pero tengo que decirles que EA se comió algo importantísimo, ¡no hay ni una pelea! No digo que simulen un NHL donde se sacan los cascos y se dan masa todo el tiempo, pero no hay un empujón, ni un enojo ni siquiera una gota de sangre. Tampoco me malentiendan, lo de sangre lo digo porque es un juego con mucho roce físico y en los momentos donde se te lesiona un jugador no muestran ni una escena de cómo ocurrió. Hubiera sido lindo que te digan que fulanito sale 5 minutos por corte en la ceja y te muestren con una escena cinemática cómo sale de la cancha con un hilo de sangre. Seamos realistas, el juego es así y esas cosas pasan constantemente, no hay por qué ocultarlas.



¡Dios! Mis ojos, ¡se han caído mis ojos!

Con respecto a la jugabilidad tengo que decir que es perfecta. Los movimientos son sumamente fluidos y la cantidad de secuencias grabadas para éstos es abismal. Las largas carreras, los hands off, los amagues, los lineouts, etc, todo está hecho hasta el mínimo detalle. El engine es el mismo que viene usando con la saga FIFA, en este caso han mejorado algunos aspectos como que la cancha se embarra mucho más y dinámicamente según las zonas donde hay mayor juego. También lo que sigue usando es la tecnología del Virtual Stadium, que nos da la ventaja de ver el partido y las repeticiones con múltiples cámaras. Han diseñado 23 estadios de alrededor del mundo con todos los detalles posibles, lo que nos mete de lleno en la atmósfera del juego. Una atmósfera lograda por sonidos muy buenos, no muchos, pero buenos. Tiene gruñidos y gritos de esfuerzo tanto en el scrum como en las carreras y los tackles. El público también se hace sentir aunque no hay ningún cantito. Quizás faltó darle algo más de realismo a los árbitros.

Otro elemento que alimenta esta atmósfera del juego es el barro en los uniformes. La suciedad y desaliño de los uniformes de los jugadores se va dando a medida que caen al césped. En la alineación inicial están todos limpios y peinaditos, pero al finalizar el partido parecen sacados de ultratumba. Para lograr esto, Rugby 2001 cuenta con una base de datos con más de 600 jugadores, y cada modelo fue preparado con su altura y peso exactos para que se reflejen fielmente en el campo de juego.

Todo este dinamismo que se está viendo, los cambios en el césped y uniforme, esperen verlos en los estrenos de EA, tales como NHL (ya se ve el hielo rayado por los patines) y FIFA, donde hasta ahora el césped ya venía embarrado pero no variaba según el juego. Me encantaría ver a un Pablito Aimar con media camiseta salida y embarrado de tantas patadas recibidas, pero igualmente tirando caños con su usual atrevimiento. Así que si alguien de EA lee esto, ¡pónganse a laburar!

Resumiendo, Rugby 2001 lo reúne todo, acción y vértigo en cada jugada y caída al piso, y por supuesto muy buena estrategia de juego; con gráficos de alto nivel que pueden ser vistos en cualquier máquina aunque no sea de última generación, ya que el nivel de detalle puede ser controlado. Si no obtuvo un puntaje perfecto es porque quizás es su primera edición y faltaron algunas cositas, por ejemplo un editor de jugadas preparadas y soporte multiplayer.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer juego de rugby de EA. Al fin uno que vale la pena.
LO QUE SI: Excelentes gráficos. La dinámica del juego y los cambios en la cancha y el uniforme.
LO QUE NO: Carencia de Multiplayer y falta de un editor estratégico.

89%
EXCELENTE

PROMEDIO 86%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 30 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 a 12 jugadores por IPX o TCP/IP



Madden NFL 2001

EA Sports y John Madden, un sólo corazón

Por Diego Vitorero

Si hay algo que amo de este bendito mundo es el Football Americano (de hecho lo juego hace tres años y pienso seguir jugándolo cincuenta más) y dentro de esta disciplina, si hay alguien a quien amo es a la persona que más sabe sobre dicho deporte, John Madden. Los amo a él y a EA por darme la satisfacción año tras año de fusionarse y traernos lo mejor de uno de los deportes más populares en los EE.UU.

La temporada de la NFL en el país del norte está al rojo vivo. 31 equipos sacándose chispas para llegar al último domingo de enero y enfrentarse en el Super Bowl y así saber quién se llevará la preciada copa Vince Lombardi para la que todos estuvieron entrenando, poniendo lo mejor de sí semana a semana. Pero sólo uno saldrá victorioso, el otro volverá a casa con un gusto amargo difícil de sacar y pensando en qué falló, a empezar desde el comienzo para hacer lo mejor que se pueda para la próxima campaña.

Cuenta la historia que EA se quedó un poquito caliente cuando NFL Fever 2000, de Microsoft, al salir al mercado lo hizo con unos gráficos alucinantes, por más que en otros aspectos no fuera una buena competencia para Madden NFL 2000. Sabiendo esto, los muchachos de EA no quisieron quedarse atrás y, siguiendo con la tradición, lanzaron la nueva versión de la mejor saga en juegos de Football Americano para PC.

Como diría Dennis Miller en Monday Night Football: "¡Esto es diversión!" ¿Por qué? Simplemente porque EA Sports tiene por otro año más el mejor juego de Football Americano en el planeta, por ahora no hay un título que pueda destronarlo y como van las cosas, no creo que nadie pueda hacerlo por largo tiempo.

En realidad no hubo muchos cambios con respecto al Madden anterior, los más notorios son visuales. Diseño de los jugadores, estadios e interface, algo en la IA, roster de los equipos y la inclusión de algunos equipos de la NFL Europa son los únicos cambios que se pueden apreciar. La jugabilidad permanece intacta, la cual en realidad no hacía falta cambiar ya que es de lo mejor que podemos encontrar hoy en día.



Si estos no son gráficos, los gráficos... ¿Dónde están?

¿Querés anotar un touchdown? Dale, entrá

Tuve la oportunidad de jugar a Madden a través de una LAN, y les puedo asegurar que es una experiencia única. Quizá digo esto porque soy un fanático del deporte en cuestión, y para los que no lo son tanto, puedo aconsejarles que se busquen algún amigo que comparta sus gustos así se pueden dar hasta el hartazgo y disfrutar de esta modalidad. Es algo que no tiene desperdicio alguno.

También soy consciente de que el Football Americano no es uno de los deportes con más aceptación en nuestro país, pero los invito a que se tomen la molestia de verlo por ESPN o que simplemente se jueguen un partidito de Madden, van a ver que no es tan malo como parece. ¡En una de esas muchos le toman el gustito y se hacen tan entusiastas como su servidor!

Los modos de juego tampoco han sufrido cambios, aunque están ordenados de diferente forma. En la versión anterior teníamos cada modo por separado, ahora el menú principal cuánta con los principales y dentro de la Franquicia podremos acceder a la opción de jugar una temporada completa, un torneo, crear una equipo desde el principio, entre otros. Además podemos jugar a un partido de Exhibición, ser directores de la escuadra, practicar antes de los partidos y crear un libro de jugadas para utilizar en los encuentros.

En fin, Madden NFL 2001 tienen todo lo que el apasionado de los tacles y el deporte necesita. Mas allá de que los cambios más importantes radican en cosas visuales, hoy por hoy es el mejor juego de Football Americano Profesional.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un upgrade de Madden NFL 2000 que bien vale la pena.
LO QUE SI: Diseño totalmente renovado y de excelente calidad. El Multiplayer. EA Sports y John Madden. Modos de juego.
LO QUE NO: Pocos cambios con respecto al Madden anterior.

86%
EXCELENTE

UNA TRANQUILA

NOCHE EN ALASKA.

TAN SILENCIOSA

QUE APENAS PODES OIR EL SONIDO DE

UN CUELLO AL QUEBRARSE.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

AHORA EN PC.



SOS UN AGENTE SECRETO RETIRADO DE LAS FUERZAS ESPECIALES CONTRA UN EJERCITO DE TERRORISTAS. EL GALARDONADO JUEGO DE CONSOLA COBRA VIDA EN LA PC CON GRAFICOS MEJORADOS Y MODO OPCIONAL DE VISTA EN PRIMERA PERSONA. ADEMAS, INCLUYE MAS DE 300 MISIONES VIRTUALES DE ENTRENAMIENTO PARA MEDIR TU HABILIDAD SIENDO SNAKE, O HASTA EL MISMISIMO NINJA.

Microsoft

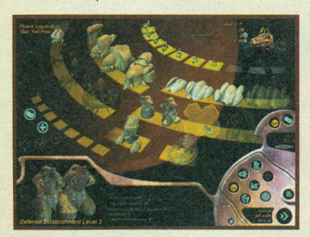
Reach for the Stars

Por César Isola Isart

El juego que en los ochenta marcara el comienzo de la estrategia espacial por turnos (llamados muchas veces 4X, por eXploración, eXplotación, eXpansión y eXterminación) ha vuelto de la mano de SSG, para bien y para mal. RftS trae consigo importantes innovaciones dentro del género, principalmente dentro de lo que a IA se refiere, dado que cada especie actúa realmente según su historial y características, detalle que se intentó incluir en muchos juegos de similar estilo pero que en muy pocos se ha logrado.

Afortunadamente, opciones no le faltan... Contamos con dieciséis especies a elegir bien diferenciadas entre sí y cada una con su propio desarrollo tecnológico. Casi trescientas naves, que podremos diseñar nosotros mismos. Y por supuesto tenemos distintos tipos de planetas a colonizar, diferentes modos de contrucción, de acuerdo a lo que queramos producir en ese momento del juego, y tampoco falta la diplomacia, ya sea que estemos en guerra o en paz, las formaciones de combate, y el soporte multiplayer. Por desgracia... ¡se olvidaron del espionaje! Importantísimo detalle. Y para peor el combate es muy lineal, solo nos limitamos a ver cómo nuestras naves disparan y disparan mientras de a poco van explotando...

A pesar de esto, el juego es bueno, sobre todo si le sumamos que la música se acopla a la perfección y los gráficos son los justos y necesarios para esta nueva versión del clásico. Pero al mismo tiempo, estos dos errores hacen que sea casi injugable para cualquiera que haya jugado desde el viejo Ascendancy hasta el reciente Imperium Galactica 2.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: SSG / SSI
INTERNET: www.reach4ts.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores via Internet, 6 via LAN.

PROMEDIO 63%

V-Rally 2 Expert Edition

Por Diego Vitorero

Yo entiendo que hay compañías que tienen bajo presupuesto para desarrollar juegos. También entiendo que hay gente a la que no le da la cabeza para hacer algo como es debido. Pero lo que no entiendo es que una empresa seria como Infogrames se pueda despachar con un juego de tan baja calidad. En V-Rally 2 podemos jugar con los autos más potentes del planeta, como es el Subaru Impresa WRC, Peugeot 206 WRC, Renault Maxi-Megane o el Ford Focus WRC que maneja el lesionado Colin McRae. En lo que respecta a gráficos y sonido, el juego tiene un nivel bastante bueno. Detalles como humo, polvo y los modelos de los vehículos son lo mejorcito, pero la poca jugabilidad hace que todo esto pase a segundo plano. Cuando digo que tiene poca jugabilidad me refiero a que el nivel de simulación es de lo peor que podemos encontrar hoy en día en el mercado, ya que los autos no tienen modelo apreciable de daño y la física es en todos sus aspectos desastrosa.

El realismo en todo momento brilla por su ausencia, tanto que aun considerándolo un arcadecito igualmente es de lo peor. Por otro lado tiene problemas de clipping (objetos sólidos que se meten dentro de otros) a gran escala; el auto que se mete dentro las paredes laterales o cuando la trompa se hunde de lleno en montículos de tierra son los errores más leves. En definitiva, si su pasión por el automovilismo es de las grandes, antes que jugar a V-Rally 2 sepan que se van a divertir más haciendo derrapar un autito a control remoto.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en Red

PROMEDIO 48%

NHL 2001

Por Diego Vitorero

La pregunta que todos los fanas de los ciberdeportes nos hacemos cada vez que EA Sports lanza al mercado la nuevas versiones de las sagas NHL, FIFA o NBA, es si realmente vale la pena comprarlas, ya que la fábrica de cumplir sueños se caracteriza por no hacer cambios radicales en sus productos.

Y, para ser sincero, creo que si entre el polvo y la maraña de CD´s todavía se encuentra NHL 2000, para nada se justifica comprar NHL2K1, simplemente porque no hay muchos cambios con respecto al anterior. Los más sustanciales se encuentran en la parte gráfica donde, una vez más, EA depositó todo su arsenal para que las caras de los jugadores, uniformes y diseño en general de los estadios e interface luzcan mejores y más reales, aunque todo esto lleva adjunta una considerable pérdida de velocidad para los que no tienen una máquina de alto rendimiento, si es que quieren aprovechar todo el poder gráfico del juego.

Así como lo mejor de la saga se mantiene, por ejemplo la física de juego y del tejo, también lo hacen sus defectos: no es una simulación sino un arcade, algo fácilmente comprobable al mirar las estadísticas de tiros al arco, números imposibles en la realidad. La IA tampoco es de las mejores, nuestros jugadores suelen ignorar las tácticas propuestas, produciendo errores al atacar y defender. De todas maneras, NHL 2001 es un juego excelente gracias a la suma de sus virtudes, entre las que está el adictivo multiplayer para hasta 8 jugadores, pero sólo aconsejable para quienes no tienen la versión anterior.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía TCP/IP, LAN

PROMEDIO 83%

Llegá a la línea final de la forma más loca que puedas.

8 nuevos bólidos están recorriendo las calles de San Francisco y Londres. Sin mencionar los edificios, fuentes y centros comerciales. La única regla en esta carrera es: No hay reglas.



MIDTOWN MADNESS 2

www.microsoft.com/games/midtown2

EVERYONE E ESRB

Microsoft

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

PROMEDIO **89%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 3dfx
INTERNET: www.3dfx.com
PRECIO: $450
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.



Voodoo5 5500 AGP

3dfx intenta recuperar el terreno perdido

No me voy a extender demasiado en las características de la Voodoo5 5500, ya que este tema fue abordado de manera detallada en el número 33 de esta revista, así que la mayoría de nuestros lectores ya sabrán qué contiene esta nueva placa de 3dfx. Lo que la nota anterior dejó pendiente era la revisión completa de la misma, con test intensivos que demostraran hasta adonde podía llegar la Voodoo5 5500 AGP. Veamos...

Por Martín Varsano

La instalación

Los que están acostumbrados a instalar componentes en su computadora, saben que el proceso se convierte en una especie de lotería, que nos puede brindar inmensas sa-tisfacciones o increíbles dolores de cabeza. Pueden imaginar entonces lo gratificante que fue encontrar que la instalación de la Voodoo5 es un verdadero placer. Lo único que hay que hacer es configurar rápidamente nuestra antigua placa de video (en nuestro caso una TNT2 Ultra de 32 MB) como un adaptador estándar VGA. Con este sencillo paso evitaremos posibles complicaciones.

A testear se ha dicho

Luego de cambiar la placa -hay que tener verdadero cuidado de no olvidarse conectarla a la fuente, para que los coolers funcionen correctamente- procedimos a la instalación de los drivers. A los pocos minutos estábamos probando los juegos instalados, haciendo algunos testeos de velocidad. Para que les sirva de referencia, la configuración de la máquina donde se probó la placa fue una Pentium III 550 MHz, con un motherboard SOYO y 128 MB de RAM. Inmediatamente corrimos los tests de Quake III Arena, y los resultados los pueden ver en el cuadro.

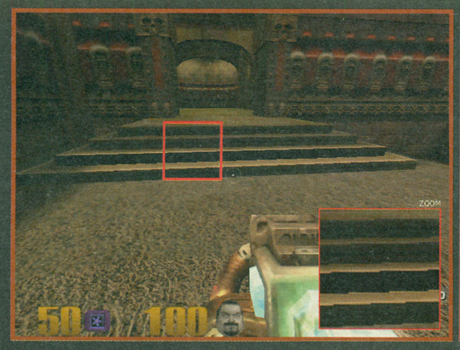
Como pueden ver, la placa demuestra su fuerza en las resoluciones más altas, ya que mantiene el promedio de 50-55 cuadros por segundo, aún con todos los detalles al máximo.

Los resultados eran más que interesantes. Los dos procesadores VS-100 en paralelo demuestran que hasta los más exigentes pueden conseguir una gran cantidad de cuadros en las resoluciones más elevadas.

El siguiente testeo iba a ser el más importante, ya que pensábamos probar el poder de la Voodoo5 5500 AGP con respecto a las placas de la competencia. Para ello, nada mejor que el benchmark 3DMark 2000, que pueden encontrar en el XCD 2 de este mes. Pusimos el test convencional, y el resultado fue de 2922. Rápidamente ingresamos al sitio de MadOnion para comparar nuestros datos con los de otros testeos en máquinas de configuración similar. El poder de la placa de video va de la

Quake III Timedemo (Normal)

Resolución	FPS
640x480 (Normal)	58.6
800x600 (High Quality)	56.4
1024x768 (con todos los detalles al máximo)	55.4
1280x1024 (con todos los detalles al máximo)	53.7



Sin antialiasing



Con antialiasing

mano con el procesador de la computadora, por esta razón es muy útil el soft 3DMark 2000, ya que permite comparar la placa con configuraciones de hardware similares.

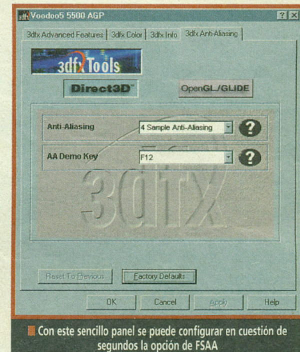
Como pueden ver, la placa quedó en el noveno lugar, con una diferencia bastante apreciable con la nueva NVIDIA GeForce2 GTS, que alcanzó la nada despreciable suma de 4291 en la medición. La diferencia tal vez no sea demasiado significativa con respecto a la placa anterior (una TNT2 Ultra), pero lo importante es recordar que la Voodoo5 5500 es muy superior en las resoluciones más elevadas.

¡Adiós serruchos!

4291	NVIDIA GeForce2 GTS
3872	NVIDIA GeForce DDR
3765	NVIDIA GeForce2 MX
3608	NVIDIA GeForce SDR
3606	ATI RADEON DDR
3166	NVIDIA GeForce SDR
3090	NVIDIA GeForce DDR
2950	ATI RAGE FURY MAXX
2922	3dfx Voodoo5 5500
2854	3dfx Voodoo5 5500
2769	NVIDIA RIVA TNT2 Pro
2729	NVIDIA RIVA TNT2 Ultra
2691	S3 Savage2000
2673	NVIDIA GeForce2 MX
2590	Matrox G400 MAX
2589	NVIDIA RIVA TNT2
2585	3dfx Voodoo3 3500
2481	3dfx Voodoo3 2000/3000
2374	Matrox G400
2137	ATI RAGE 128 PRO
2089	3dfx Voodoo2 SLI
1894	NVIDIA TNT2 m64
1793	NVIDIA RIVA TNT
1740	NVIDIA TNT2 Vanta
1707	3Dlabs Permedia3
1583	ATI RAGE 128
1369	S3 Savage4 Xtreme
1301	3dfx Voodoo Banshee
1145	S3 Savage4
1055	Intel i810e
882	Matrox G200
863	Intel i810
808	S3 Savage3D
512	ATI 3D RAGE PRO TURBO
491	NVIDIA RIVA 128/128ZX
175	ATI 3D Rage II+/IIC

Pero tal vez la característica más importante, y que 3dfx pregona como una opción que en el futuro no puede faltar en ninguna placa, es la posibilidad de activar la técnica de Full Screen Anti-Aliasing (FSAA).

Luego de hacer varias pruebas, cuyos resultados pueden ver en las fotos, debemos reconocer que es una maravilla que mejora enormemente la calidad gráfica de todos los títulos existentes, ya que se puede aplicar FSAA tanto a través de Direct3D como de OpenGL y Glide. Obviamente, toda esta demostración de poder disminuye drásticamente la cantidad de cuadros por segundo en pantalla, pero hay que reconocer que, cuando se aplica, luego es difícil volver a los viejos y no tan queridos serruchos.



Con este sencillo panel se puede configurar en cuestión de segundos la opción de FSAA

En síntesis

3dfx demuestra por primera vez que tiene intenciones de recuperar el terreno perdido en manos de Nvidia, y aunque en el primer round de esta batalla el ganador parece seguir siendo la competencia, la placa es una buena opción para todos los seguidores de la empresa que alguna vez fue la líder indiscutida en aceleración 3D.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La nueva placa de la gente de 3dfx.

LO QUE SI: El Full Screen Anti-Aliasing. El aguante que tiene en las resoluciones más altas. La facilidad de instalación.

LO QUE NO: No le hace sombra a la nVIDIA GeForce2 GTS (una verdadera lástima). El precio es un tanto elevado.

89%

Glosario de términos

Un curso de actualización para poder entender las notas de hardware

Por Mariano Firpo

La terminología en el campo de la computación crece constantemente. Cada nuevo avance tecnológico lleva aparejado un nuevo nombre tanto por razones de derechos como por una cuestión de marketing. Es nuestro deber explicarles a los lectores qué significan estos términos y ver si evolucionan o quedan en el pasado.

En este artículo nos referiremos a la mayoría de los términos que se utilizan en el campo de las placas de video, por lo que dejaremos el sonido, los mothers y microprocesadores para otro momento.

Terminología

AGP: Puerto Gráfico Acelerado. Esta ranura se encuentra dedicada a los procesos gráficos, por lo que sólo podremos insertar en ella diferentes placas de video. La capacidad de transferencia del puerto AGP es muy superior al estándar anterior PCI (ver PCI) y con el tiempo se lo modifica para incrementar su ancho de banda. AGP x4 es la última generación de este slot y es capaz de satisfacer las demandas de prácticamente cualquier placa de video.

Alpha Blending y Alpha Cannel: Cada píxel posee 3 canales de colores que lo identifican (rojo, verde y azul), un cuarto canal llamado "Alpha Channel" maneja otras características como la opacidad o la transparencia. Si queremos que un objeto posea cierto grado de transparencia es necesario hacer uso del Blending (un control del canal Alpha), el cual permitirá que veamos o no a través de un objeto dado.
Un típico ejemplo son los vidrios de cualquier juego 3D que permiten ver otros objetos a través de ellos.

Anisotropic Texture Filtering: Este proceso es similar al realizado en el "Bilinear Texture Filtering" pero se toma como muestra 8 píxeles o más, dependiendo del grado de inclinación de la superficie en los tres ejes coordenados. Se pueden usar hasta 64 píxeles para producir la interpolación, lo cual nos brinda una de las mejores calidades gráficas que se pueden conseguir con estos filtros, pero el proceso demanda un elevado "Fill Rate" y por lo tanto produce una baja en el rendimiento gráfico general.

Aliasing: Es un proceso por el cual curvas y líneas de un gráfico sufren deformaciones por la perspectiva o una resolución pobre. Como resultado podemos ver un efecto serrucho o escalera que puede ser muy molesto. Este problema produce una disminución de realismo considerable en algunos casos y se incrementa cuanto menor es la resolución a la cual estamos trabajando.

Anti-Aliasing: AA. El efecto escalera que se produce en la mayoría de los diagonales (Aliasing) puede ser reducido mediante este método, el cual modula la intensidad a ambos lado de la diagonal o curva con la consecuente reducción de los dientes. Cuando este efecto se realiza a pantalla completa se lo denomina Full Scene Anti-Aliasing (FSAA) y dependiendo del nivel de AA que se utilice podremos obtener una mejor o peor calidad. El FSAA varía desde su nivel más bajo en 1x1 hasta 4x4 en los mejores casos. Es importante entender que el consumo de recursos (placa de video/CPU) es considerablemente alto y pocas placas nos brindan una buena cantidad de cuadros por segundo a altas resoluciones (1024x768 o superior) con el FSAA activado. En algunos casos es mejor aumentar la resolución pero mantener el FSAA desactivado. Por otro lado, si disponemos de una GeForce 2 GTS y somos fanáticos de la calidad visual, no tendremos por qué preocuparnos.

API: (Aplication Program Interfase). Este complicado nombrecito simboliza a los distintos estándares gráficos que funcionan hoy en día. Podremos nombrar tres de ellos y a quiénes representan. OpenGL, diseñado por Silicon Graphics, tiene acaparada una gran parte del mercado y parece que va a perdurar por mucho tiempo más. Solo es necesario que se produzcan algunas modificaciones que permitan la inclusión de video y otras chucherías. DirectX, el gigante de Microsoft, tiene por otro lado una política expansionista, su modelo cambia año tras año y está llegando a su versión número ocho, mientras que en las convenciones Meltdown las compañías proponen las diferentes características que quieren ver soportadas en el API de Microsoft. Tanto DirectSound, Direct3D o DirectPlay son APIs que forman un conjunto con DirectX. El último de la lista es el conocido Glide de 3dfx, que dio un paso importante brindando numerosos efectos nunca antes vistos en la PC años atrás. Ahora Glide está perdiendo un poco el mercado, pero las placas de 3dfx soportan las tres normativas existentes.

Bilinear Texture Filtering: Para producir un paso suave entre los diferentes píxeles de la textura base, las placas 3D producen una interpolación -aproximación o promedio- (si me lee un matemático me mata) entre los cuatro píxeles más cercanos, después de eso se produce el renderizado del textel. Esto da como resultado un aspecto de graduación más real en las diferentes superficies / texturas.

Bitmap File: (Archivo Bitmap). Es un archivo que representa cada píxel de la pantalla como un dato en la memoria.

Bump Mapping: Este proceso agrega efectos detallados de luz a superficies planas, lo cual nos da una sensación de rugosidad o porosidad nunca antes vista. Uno de los primeros juegos que implementaron este efecto fue Slave Zero. Existen muchísimos métodos para generar este efecto; algunos usan una paleta de texturas mientras que otros involucran el renderizado en varios pasos. Embos, Dot Product 3, Environment Mapped Bump Mapping (EMBM) son diferentes tipos de mapeos que entran dentro de esta categoría.

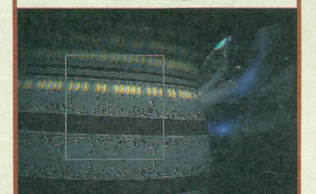
Compresión de texturas: Antes de que las placas pesadas de Nvidia llegaran al mercado, se usaban texturas de baja resolución de 256x256. La necesidad de mejorar los gráfi-

cos llegó a un punto en donde era necesario incrementar la calidad de las texturas y su resolución se llevó a un máximo de 2048x2048. El problema era que semejantes texturas consumían demasiada memoria y ancho de banda de la placa de video. S3 respondió rápidamente con su S3TC, un sistema de compresión de texturas que abrió la mente de todos. Al poco tiempo se habían implementado en las diferentes compañías otros sistemas de compresiones, FXT1 venía de la mano de 3dfx y DXTC de Microsoft. En estos últimos tiempos, S3 trabaja en un nuevo compresor llamado DXVn, pero para bien de todos es necesario que se estandaricen los sistemas compresores de alguna forma.

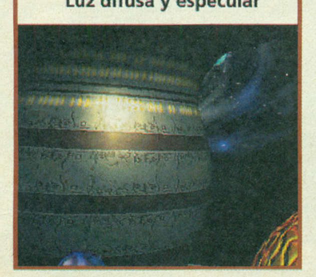
Depth of Field Blur: Es el efecto que producen las cámaras cuando tienen en foco un objeto mientras los demás se ven borroneados, debido a que se encuentran más o menos alejados.

Difuse & Specular Light: La luz difusa se pone en juego cuando impacta sobre un objeto de manera equitativa y no es modificada por el punto de vista del usuario. La luz especular, por otro lado, toma en cuenta el punto de vista y realiza los pertinentes cambios visuales para acomodarse más a la realidad.

Luz difusa



Luz difusa y especular



Dot Product 3: Una versión más precisa de Bump Mapping que trabaja usando una textura especial. Cada píxel de esta textura tiene asignado un vector de tres dimensiones que sirve para calcular la pendiente de la superficie. Dependiendo del producto entre los vectores de la luz y la textura se genera la iluminación de la compleja superficie.

Double Buffering: Este sistema permite renderizar el próximo cuadro de una secuencia y almacenarlo en la memoria. De esta manera el manejo es mucho más eficiente y permite que el intensivo proceso tenga un tiempo de respiro.

Embos: La más sencilla de todas las metodologías de Bump Mapping. Se utiliza un mapa de texturas para reconocer, dependiendo del color, la altura de la superficie (algo similar a lo que sucede en un fractal). Se realizan cálculos sencillos para generar el efecto de rugosidad.

Environment Mapped Bump Mapping (EMBM): Es la forma de Bump Mapping más flexible y detallada. EMBM trabaja muy bien con superficies brillantes mientras que sus otros colegas no lo hacen. También tiene la capacidad de cambiar la altura de la textura en tiempo real, lo cual produce excelentes efectos. Se necesita de mucho poder de cálculo para utilizar este método: requiere el uso de texturas y un mapa de entorno especial. Existen varios tipos de mapeos ambientales: Cube Enviromental Mapping, Dual-Paraboloid Enviromental Mapping y Spherical Enviromental Mapping.

Pixel Fill Rate: (índice de relleno de píxeles). Este valor muestra la capacidad de una placa de video para rellenar nuestra pantalla con píxeles. Indica la cantidad de píxeles que pueden ser renderizados en la pantalla cada segundo. Cuanto mayor es el Fill Rate, mayor es también la cantidad de cuadros por segundo (CPS) que vemos en un juego. Este valor se suele expresar como Mpixels/seg.

Textel Fill Rate: El número de textels que pueden ser accedidos a través del GPU (procesador gráfico) por unidad de tiempo (segundos). Un textel es un píxel proveniente de una textura simple. Este valor se calcula multiplicando la velocidad de reloj del GPU por la cantidad de unidades de texturas y finalmente por la cantidad de muestreos que puede hacer la placa por ciclo de reloj. Este valor se suele expresar en Gtextels/seg.

Flat Shading: (sombreado plano). Este efecto genera una figura plana que representa la interacción de la luz con el polígono, ésta varía dependiendo del polígono que la proyecta y el lugar en donde se produce.

Frame Buffer: Es un espacio de la memoria RAM que almacena los datos de píxel de un cuadro o imagen.

Frame Rate: (cuadros por segundo o CPS). La cantidad de imágenes por segundo que se muestran en un determinado sistema. Por ejemplo, el cine trabaja a 24 CPS mientras que la televisión lo hace a 30. En los juegos el rango varía ampliamente. En general se estima que un jugador puede disfrutar plenamente de un juego si los cuadros por segundo son superiores a 30 ó 35 pero el problema en general no radica en esto. Nosotros podemos hacer un test y fijarnos cuántos CPS en promedio nos entrega una placa a una determinada resolución y calidad gráfica. Pero puede que este promedio, digamos 30 CPS, se genere por funcionar en algunos momentos a 50 CPS -caminar por un pasillo vacío- y por 10 CPS en situaciones de mucha acción -80 misiles entrando a la habitación en donde estamos-, es importante que la mínima cantidad de CPS que la placa entrega sea alta o por lo menos cercana a 30.

Gouraud Shading: Sombreado suave. Cambia suavemente el color de cada vértice equiparándolo a través de la cara de un polígono para que no se produzcan cambios bruscos que disminuyan el realismo.

GPU: (Graphic Procesor Unit). Se refiere al procesador que se encuentra en la placa de video. VSA-100, NV10, NV15, etc.

Hierarchical Z: Este sistema de ATi analiza los datos con respecto a sus valores del eje Z y determina si serán o no graficados con anticipación. Este proceso reduce la necesidad de tener un elevado Fill Rate en escenas de gran complejidad.

Keyframe Interpolation: Introduce nuevos cuadros de animación entre dos ya establecidos. Este proceso puede disminuir drásticamente el rendimiento si se exagera el número de cuadros introducidos.

Matix Blending o Vertex Skinning: Mediante el cálculo de complejas matrices podemos lograr que las juntas entre diferentes polígonos se vean reales.

Mip Mapping: Almacenaje de varias texturas (dos o tres) en diferentes resoluciones, lo que permite aplicar la más adecuada en el momento preciso. Si se aplica una textura más chica o más grande de lo debido se producen efectos gráficos indeseables. Esto puede ser solucionado usando la textura correcta que se encuentra almacenada. Se aplica en función de la distancia visual con un objeto dado; por ejemplo, si nos encontramos cerca del objeto se utilizará una textura de gran resolución pero si nos alejamos del objeto la textura deberá ser menor.

Motion Blur: Este efecto genera un difuminado entre los diferentes cuadros de una animación, logrando una sensación de movimiento continuo diferente a la normal que ayuda a solventar la falta de cuadros por segundo en algunos juegos. Es común encontrar este efecto en las últimas placas de 3dfx.

Multi-Texturing: Es la capacidad de aplicar varias texturas sobre un mismo polígono. Algunas placas logran realizar este proceso en un solo ciclo mientras que otras menos poderosas necesitan de varios pasos para terminar.

PCI: (Componente para Interconectar Periféricos). Una de las ranuras o slots más comunes que pueden encontrarse en las PC hoy en día. Tiene capacidad para soportar prácticamente cualquier dispositivo (modems, placas de sonido o video y todo tipo de adaptadores) y ha evolucionado en diferentes versiones.
La mayoría de los motherboards (placas madres) soportan PCI 2.0, una de las últimas versiones del slot.
Per Píxel Interpolated LOD, Per Píxel Mipmapping, Per Polygon LOD: Son tres formas de variar las texturas aplicadas en función de la distancia o las necesidades. El mejor de los tres procesos es el llamado Per Pixel Mipmapping mientras que al peor de todos se lo denomina Per Polygon LOD (Level-of-Detail).

Perspective Correct Texture Mapping: Un proceso de corrección de perspectiva que permite mejorar la sensación de profundidad, inclinación y vista de una figura o escena.

Phong Shading: Un proceso de sombras mucho más complejo que Flat Shading que permite la generación de un sombreado más realista.

Píxel Tapestry: Nombre con el cual ATi denomina a su sistema de texturas.

Projected Textures: (Texturas Proyectadas). La textura proyectada por una fuente de luz se combina con las ya existentes en el polígono iluminado para generar una combinación coordinada de ellas, obteniéndose así zonas iluminadas sobre una textura que difieren de las partes no afectadas.

Range Based Fog: (sistema de niebla basado en la distancia). Permite que objetos situados en nuestra línea de visión (más cercanos) se vean más claros que aquellos que están a los costados.

Reflection Maps: Muchas superficies tienen la capacidad de reflejar el mundo que las rodea, desde un simple objeto o luz hasta el complejo cielo. Las reflexiones pueden realizarse usando un mapa especial llamado Reflection Map. Este es el encargado de hacer que un espejo devuelva nuestra imagen o un piso encerado refleje los muebles.

Rendering: Es el proceso que crea la imagen que llega a nuestro monitor a partir de polígonos, texturas, luces, efectos secundarios, etc.

Soft Reflectance: Algunos materiales tienen cierta capacidad para reflectar imágenes (madera lustrada, aluminio, etc.) haciéndolo en diferentes calidades y formas. Mientras que algunos reflectan bien las luces otros lo hacen bien con objetos naturales (es raro ver nuestra cara sobre un pedazo de madera encerada). Algunos materiales producen imágenes nítidas mientras que otros desforman las cosas o las ponen fuera de foco.

Transform & Lighting: (T&L). Transform (Transformación) realiza, como su nombre lo indica, un pasaje o transformación de datos desde un sistema de referencia a otro. Todo objeto que se vea y algunos que no serán transformados cada vez que la escena se vuelva a dibujar. Mediante cierta metodología el engine puede detectar algunos polígonos que no se verán desde el punto de vista actual y por lo tanto no los dibuja, lo cual implica una disminución de cálculo apreciable. Lighting (Iluminación): Si los efectos de iluminación son llevados por la placa de video podemos liberar al CPU de esta tarea, lo que produce una importante mejora en el rendimiento del sistema. Un T&L de sègunda generación se incluye en las últimas placas de video con mayor capacidad de procesamiento que el anterior.

T-Buffer: Conjunto de efectos y procesos que se resumen en las últimas placas de 3dfx. Se incluye dentro de este nombre los siguientes efectos: FSAA, Motion Blur, Depth of Field, Soft Shadows, Soft Reflectance. No confundir con Z-Buffer.

Trilinear Mipmapping: Uno de los procesos de mipmapping de mejor calidad. Esto se logra muestreando ocho texturas y realizando tres interpolaciones lineales. El proceso inferior se denomina bilinear mipmapping pero produce ciertas irregularidades visuales que suelen ser muy molestas.

Trilinear Texture Filtering: Proceso de interpolación que muestrea ocho pixels adyacentes para producir el renderizado. Es una mejor opción que el filtro bilinear pero consume más recursos.

Texturas 3D: Un nuevo sistema de texturas genera un volumen de textels que sólo se vuelve visible cuanto es interceptado por una superficie o polígono. Por ejemplo, si quisiéramos tener un cubo de tierra podríamos generar el cubo y adicionarle encima una textura 2D, o podríamos posicionar el cubo dentro de la textura 3D. Si ahora rompiéramos el cubo, la textura 3D puede adaptarse para mostrarnos otra faceta interna mientras que para lograr el mismo efecto con una textura 2D deberíamos incluir nuevas texturas o realizar algunas modificaciones.

Z-Buffer: Area de la memoria (de la placa de video) designada para almacenar los valores del eje Z de cada píxel. El valor del eje Z da una idea de cuán cerca se encuentra el píxel u objeto de nosotros. Este valor se accede constantemente para corroborar si un objeto aparecerá o no en la pantalla y de esta manera se decide si se lo grafica o no.

Z-Compression: Un sistema de compresión de los datos que se almacenan en la memoria Z-Buffer.

Espacio infinito

Lanzamos una sonda para inspeccionar las mejores modificaciones de Homeworld

Por Leonardo Panthou

Están un poquitín cansados del Homeworld "standard"?¿Tan rápido terminaron la expansión Cataclysm? Me encontraba en una situación parecida y decidí enviar una sonda a la comunidad Homeworld para ver qué reformas proponían sus mods. A continuación, sorpresas y decepciones de la exploración. "Probe dispatched... beep... beep..."

Antes de que la sonda contactara su objetivo, mi mente se deleitaba imaginando los nuevos y extraños mods con los que me encontraría. Rápidamente una genial idea de dos palabras cruzó mi cabeza: "Star Wars". ¡Qué fantástico sería incorporar el universo Star Wars en Homeworld!"¡Qué creativo soy, seguramente a nadie se le ocurrió eso!", pensé. Mi ego disminuyó drásticamente cuando la sonda tocó un TIE Fighter.

Star Wars: Fleet Academy: Este mod reemplaza gran parte de las unidades Kushan por las del Imperio y las unidades Taiidan por las Rebeldes. Encontrarán sus naves favoritas excelentemente representadas: pisteros X-Wings, rápidos A-Wings, maniobrables pero débiles TIE Fighters, Corellian corvettes y muchas más (aunque se extraña la inclusión del Star Destroyer). Lamentablemente los sonidos no fueron modificados, pero les aseguro que las batallas entre estos gloriosos artefactos emocionarán a más de uno (imagínense qué se siente comandar una rabiosa flota de TIE Fighters en un ataque kamikaze a una nave nodriza). A diferencia de otros mods, éste cuenta con un sencillo instalador para activarlo o desactivarlo en un santiamén.



¡Babéense, trekkers!



Star Trek: FRK: Originalmente se lo conoció como Star Trek vs. Star Wars, pero luego sus creadores decidieron reducir las pretensiones de tan ambicioso proyecto. En el bando Kushan hallarán unidades de la Federación, Romulanas y Klingon. El mod está en etapa beta, así que por el lado Taiidan no hubo modificación alguna todavía. Sin embargo, el Carrier Taiidan hará el papel de cubo Borg si se instala el mapa Wolf 359, en donde se recrea el primer encuentro con esta especie.



No es el simulador de LucasArts, es Homeworld.

Fleet Action: A Wing Commander Tribute: Reemplaza varias de las naves originales por las de la serie Wing Commander (el conocidísimo simulador espacial). En un primer vistazo se darán cuenta de que sólo se sustituyeron cazas y bombarderos, tanto en la flota humana como Kilrathi. Afortunadamente, se hicieron cambios internos en el resto de las unidades; y los más significativos los sufrieron los Destroyers, dotados con un mayor poder de fuego y mejores efectos. Las skins de las nuevas unidades son oscuras y parecen no responder a la iluminación dinámica, haciéndose difícil distinguirlas en la negrura del espacio (según los creadores, esto es así porque quieren respetar el "look" de las naves originales). El balance de las unidades es bueno, aunque se encontraron pequeños defectos que los autores me prometieron corregir.


Babilon 5 es uno de los mods más vistosos.

lucen bien, con un equilibrio en la relación precio-poder-armadura ideal para armar escuadrones multi-uso. En el lado Kushan contamos con la Ion Frigate (Minbari Warcruiser) cuya lentitud compensa su enorme poder de fuego basado en 4 cañones de iones y dos láser. La Starfury (nave con forma de X, característica de la serie televisiva) está muy bien modelada, a diferencia de la estación Babylon 5 (Mothership).

Freespace Mod: Este mod también está basado en un popular simulador espacial, pero a diferencia del anterior su punto fuerte son las capital ships, que son tres veces monstruosas: 1) por su aspecto, 2) por su tamaño y 3) por su potencia. Los Kushan son reemplazados por Terrans y los Taiidan por Shivans (que cuentan con una de las Motherships más originales). Otra coincidencia con el mod anterior es que algunas de las texturas importadas del simulador espacial resultan muy oscuras. Hay algunos problemas de balance en las naves madre, y entre ellos sobresale el caso del Missile Destroyer de los Terran, que se encuentra subvaluado (sólo 28 RUs, en lugar de 3400 RUs). Se encontraron problemas de video al utilizar los Kushan, pero se solucionaron desinstalando el Carrier. A causa de estos defectos, establecí comunicación con los responsables del mod, quienes me aseguraron corregirlos para la próxima actualización.

Babylon 5: Basado en la serie de ciencia ficción, Babylon 5 es uno de los mejores mods que se puede encontrar. Las diferencias entre los Kushan y los Taiidan son relevantes y hacen más dificultosa la elección entre los dos bandos. En la alineación de tropas Taiidan se destacan sus fuertes, rápidos y caros Scouts (Minbari Nial Fighters) equipados con cañones láser (es una delicia admirar sus ataques en masa). Sobresale también su Multi-gun Corvette (Shadow Battlecrab, una especie de cangrejo gigante) que es rápido, poco maniobrable y posee un cañón de iones que casi no hace pausas al disparar. Protéjanlo bien porque es muy frustrante ver cómo vuelan nuestro "cangrejo" de 8500 RUs. Y no me quiero olvidar de los Light Corvettes, unos platillos voladores que

Otros mods identificados por la sonda fueron: Heroes of Homeworld (rebalancea las unidades, la física, IA, recolección de recursos, etc. y se adapta bien al single player) y Macross TC (un tópico muy prometedor, pero hasta el momento hay poco realizado). También se topó con mini-mods que alteran alguna unidad específica (por ejemplo, hay una sonda modificada que se convierte en bomba nuclear).

Notas de la exploración

Ninguno de los especimenes encontrados puede jactarse de ser perfecto u ofrecer una conversión completa. Muchos están inconclusos o poseen algún bug. Sin embargo, es bueno probar nuevas variantes y seguramente encontrarán alguno que se ajuste mejor a sus gustos o forma de juego. Tenía la ilusión de encontrar un mod que planteara una mayor diferenciación entre las razas, un mod que cambie significativamente el modo de jugar Homeworld, pero lamentablemente no fue así. Tengan en cuenta que la mayoría de ellos fueron pensados para batallas multiplayer o skirmish, y que pueden traer problemas si son ejecutados en single player. Además, debido a la poca popularidad que poseen, les va a resultar difícil encontrar en Internet una partida compatible con su mod favorito.

A los interesados en hacer sus propias modificaciones, les aconsejo visitar www.infinite-mass.com/bob. Con muy poca práctica se pueden combinar elementos de diferentes mods o alterar rápidamente cualquier unidad. Para ello, diríjanse al directorio del juego, donde verán dos subdirectorios: r1 (Kushan) y r2 (Taiidan); en ellos se alojan las unidades introducidas por el mod. Entren a la carpeta correspondiente y editen con Notepad los archivos .shp (cada uno es una nave distinta). Esto también es útil para ver las propiedades reales de una unidad, ya que las estadísticas que el juego pondera no siempre representan la realidad.

Antes que la sonda se perdiera en el espacio infinito, sus últimas señales revelaron que algunos de los mods analizados pueden ubicarse en los XCD de este mes o a través de www.hwmods.com



EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

Los insufribles de siempre

Los títulos que mes a mes logran desafiar la cordura de Ferzzola. Una conspiración de DaN hacia el futuro gobernante del universo.

Por Maximiliano Ferzzola

Anoche tuve un sueño muy, muy feo, uno de esos que los mortales suelen llamar pesadillas. Soñé que llegaba a la redacción y que Durgan -DaN, bahme esperaba con una sonrisa de oreja a oreja. "Raro", pensé, "DaN no suele sonreír... a menos que me tenga pensada una de sus torturas psicológicas de costumbre." Era lunes para colmo y, como todos los lunes, yo estaba malhumorado. "Morite, DaN", pensé, y ni lo saludé. Doblé la esquinita para entrar a mi box. Algo muy extraño sucedió cuando puse un pie en el área que separaba mi territorio del resto de la redacción...

Birds Hunter Wild Wings Edition

Tenía una escopeta en la mano y un binocular en la otra, todo un esplendoroso bosque se desplegaba a mi alrededor, los pajaritos chiflaban y un pavo, con cara de DaN, me miraba como diciendo: "Qué hace´ gil". Después se fue corriendo. Por alguna extraña razón decidí exterminar a todos esos malditos bichos emplumados y borrar su estupidez de la faz de la tierra. Saqué de mi bolso una especie de tienda de campaña camuflada y la desplegué sobre el suelo. Luego, comencé a soplar un silbato que hacía: ¡BLU BLU BLUUU! Los pavos se acercaron... "Je, jeje, jeje", pensé con ira asesina. "¡Morirán, pavos!" Y los pavos murieron, uno a uno, retorciéndose, como preguntándose qué había salido mal. Muhaaahaaaa, reía yo. Pero luego vinieron patos, y los patos, en el sueño, también me desagradaban. Yo estaba en un bote, con un perro idiota al lado. Disparé al perro y reí. "Muhaaahaaaa", reí. Disparé a los patos. Todos tenían cara de DaN por lo que mi puntería se vio favorecida. Pero se me cruzó una paloma, también con cara de DaN, que me sacó la lengua. Me subí a la camioneta y la seguí. Pronto estaba perdido y me maldije por haber matado al perro guía. Alrededor de 100 palomas me atacaron y... desperté. O mejor dicho, cambié de sueño.





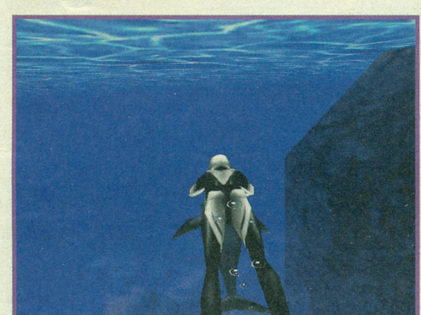
Family Feud

Ahora yo estaba sentado, rodeado de gente rara que se decía mi familia. A mi izquierda tenía a mi esposa, con cara de DaN, pelo largo y rubio, que me daba besitos en la mejilla y se reía como infeliz festejando vaya uno a saber qué cosa. A mi derecha estaban mis dos hijos, DaN1 y DaN2, sacándose los mocos y rascándose la cola. Cuando me recuperé de tan espantosa visión, me pude percatar que frente mío estaba Diego "Vitoreiro" con su familia. Y, cuando ya estaba por vomitar, se escuchó una fuerte música y un gordito estúpido, con cara de DaN, entró en escena mientras decía: "¡Bienvenidos a Family Feud! Les voy a explicar de qué se trata esta competencia: le hemos preguntado a DaN cuáles son sus cosas preferidas y ustedes tienen que adivinarlas. Yo les voy a hacer una pregunta y a la primera familia que se le ocurra algo sen-

sato que haga sonar el timbre. ¿Se entendió?" "No", dije yo. Pero nadie me hizo caso. Y el gordito infeliz con cara de DaN preguntó: "¿Cuáles son las películas preferidas da DaN?" No sé por qué pero soné el timbre y dije: "Ehhhhh, ¿El diablo en el cuerpo de la señorita Jones?" Un tenso silencio inundó el plató, luego sonó con fuerza una chicharra. "Noooooo, esa respuesta no figura en ninguna de las cinco que nos dio DaN. ¡Lástima! Es el turno de la otra familia, los Vitoreiro. ¿Alguna respuesta?" "Síiiii", dijeron todos a coro, "la película es "Un crisantemo estalla en tres esquinas". "¡Muy bien!", dijo el locutor. "¿Lo quéeeee?", grité yo...

Deep Raider

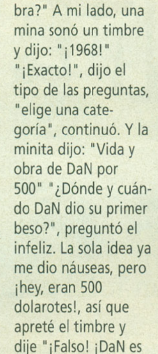
... pero mi grito se vio ahogado por un líquido muy similar al agua que entraba a raudales por mi boca. "¡Blub, blub, blub!",



seguí parloteando. Miré... agua por todos lados y un delfín, con cara de DaN, me miraba desde su lugar de piloto. Yo iba abrazado al él, y mis senos... ¿mis senos? ¡Oh, por Dios! ¡Tenía senos! Y no quise averiguar qué era lo que NO tenía... Así que, ahí estaba yo, en el medio del océano, agarrada a un delfín con cara de DaN, en tanguita y muy muy sola contra el mundo. En realidad, y cuando me acostumbré a mi nuevo cuerpo, me di cuenta que era una versión barata y mal actuada de Lara Croft en un juego mediocre, hecho sin ganas y, además... ¡tenía senos! Soy el sueño de Freud, soy...

Jeopardy 2nd Edition

Mojado como estaba, de repente me vi frente a un gran conjunto de televisores y un tipo que, sin más, preguntó: "¿Cuál fue el año en que DaN dijo su primera palabra?" A mi lado, una mina sonó un timbre y dijo: "¡1968!" "¡Exacto!", dijo el tipo de las preguntas, "elige una categoría", continuó. Y la minita dijo: "Vida y obra de DaN por 500" "¿Dónde y cuándo DaN dio su primer beso?", preguntó el infeliz. La sola idea ya me dio náuseas, pero ¡hey, eran 500 dolarotes!, así que apreté el timbre y dije "¡Falso! ¡DaN es incapaz de dar muestras de afecto!"

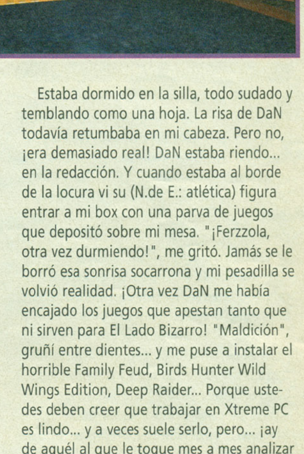




Cabelas Big Game Hunter

Otro juego de caza y otra pesadilla... Por lo visto, DaN no estaba conforme con mi actuación ni mi respuesta sobre su debut romántico, porque ahora yo era un ciervito y él, el cazador. Como este juego no es en primera persona, como la mayoría, sino en perspectiva isométrica, DaN me daba alcance mucho más fácil. Pero logré escabullirme entre los matorrales y, escondido, lo observé... DaN estaba sacando una ciervita inflable y la estaba poniendo en el suelo... ¡Estaba fuerte la ciervita! Después DaN se puso a tocar una trompeta que hacía: ¡CUTU-UU, CUTUUU-UU!, que creo me hipnotizó. La ciervita estaba cada vez más linda... y la carne es débil, ¿saben? Así que salí de entre los matorrales... y DaN me puso un tiro en el hocico. Desperté.





Estaba dormido en la silla, todo sudado y temblando como una hoja. La risa de DaN todavía retumbaba en mi cabeza. Pero no, ¡era demasiado real! DaN estaba riendo... en la redacción. Y cuando estaba al borde de la locura vi su (N.de E.: atlética) figura entrar a mi box con una parva de juegos que depositó sobre mi mesa. "¡Ferzzola, otra vez durmiendo!", me gritó. Jamás se le borró esa sonrisa socarrona y mi pesadilla se volvió realidad. ¡Otra vez DaN me había encajado los juegos que apestan tanto que ni sirven para El Lado Bizarro! "Maldición", gruñí entre dientes... y me puse a instalar el horrible Family Feud, Birds Hunter Wild Wings Edition, Deep Raider... Porque ustedes deben creer que trabajar en Xtreme PC es lindo... y a veces suele serlo, pero... ¡ay de aquél al que le toque mes a mes analizar a Los Insufribles de Siempre! Porque hoy me tocó a mí, pero escuchá... ya se están acercando a tu puerta.

La Conversión de Magnus

Chemical Existence: Una Conversión Total para Half-Life

Por Durgan A. Nallar

Las Conversiones Totales de los arcades 3D a menudo sorprenden por su calidad. No hay muchas, realmente, sobre todo para el clásico de 1998, Half-Life. La versión 1.0 de Chemical Existence, del cual hablamos en esta sección cuando todavía estaba en desarrollo, por fin se encuentra disponible. Ocupa 66,6 MB, así que la pusimos en el XCD para que todos ustedes puedan disfrutarla. El proyecto ocupó tres años de trabajo y la colaboración de muchas personas, pero el resultado es espléndido. Se trata de una de las más interesantes Conversiones Totales del juego de Valve. ¡A todo efecto, es como si uno tuviera la oportunidad de jugar un nuevo juego, completo, y totalmente gratis!



Chemical Existence permite disfrutar de un juego íntegro, y es gratis.

Las Conversiones Totales para Half-Life no son una novedad. Existen unas pocas, por ejemplo USS Darkstar o They Hunger, que no podemos publicar por tratarse de productos patrocinados por otras publicaciones. Algunas siguen en desarrollo. Otra de las esperadas conversiones totales, Gunman Chronicles, actualmente se publicará como un producto comercial, no dependiente del engine Half-Life para funcionar.

Chemical Existence, en tanto, puede ser disfrutado sin pagar ni un peso. El único requisito es disponer de la versión completa de Half-Life, patcheada a la última versión 1.1.1.0, porque utiliza su engine para funcionar.

Red Genesis

En noviembre de 1997, Magnus 'ShockMan' Blikstad había empezado a trabajar en una Conversión Total usando el engine de Quake II. Magnus hizo un montón de trabajo, pero no fue hasta la salida en 1998 de Half-Life, el excelente FPS de Valve Software (que a su vez, como saben, es una Conversión Total de Quake II), que Magnus vio con claridad hacia dónde apuntaban sus ideas. Así que dejó de lado el engine "normal" de Quake II y rehizo todo el trabajo usando como base el engine modificado por Valve, que ofrecía muchas más posibilidades. A partir de entonces, él y sus colaboradores tomaron el nombre de Red Genesis Entertainment y concentraron sus esfuerzos en una CT llamada Chemical Existence.

El diseño y la programación de una Conversión Total sobre un juego no es tarea sencilla. Hacer un mod, o modificación, por ejemplo, por más compleja que sea, no se acerca siquiera a la extraordinaria cantidad de investigación y desarrollo que necesita algo como Chemical Existence. No en vano tardó tres años en completarse.

En la actualidad, y con la liberación a la comunidad de Chemical Existence, Red Genesis espera obtener el reconocimiento de las empresas y, más que nada, una buena propuesta para trabajar en proyectos comerciales, siguiendo el ejemplo de otros grupos de desarrollo que alcanzaron el éxito, por ejemplo los australianos de Team Fortress.

Existencia química

La Conversión de Magnus tiene models, armas, sonido, texturas nuevas y más de una docena de niveles para jugar en single player. También se puede jugar multiplayer,

por supuesto; viene un mapa especial con el paquete que les presentamos aquí. En el site de Red Genesis (www.redgenesis.com) incluso hay un archivo fgd para el editor Worldcraft con el que se puede crear mapas single y multiplayer usando la ambientación de Chemical Existence. Seguramente veremos algunos aficionados generando nuevos mapas para toda la comunidad.

La CT contiene varios escenarios bien diferentes: una especie de China Town, las alcantarillas de la ciudad, ghettos repletos de tipos que nos querrán volar la tapa de los sesos, un río que cruzaremos en bote a toda velocidad, un bosque que atravesaremos en jeep y gigantescas plantas químicas donde enfrentaremos unas espantosas criaturas mutantes. Cada enemigo reacciona de diferente manera, y hasta toma ventaja del terreno, por ejemplo utiliza obstáculos para cubrirse. Las voces son excelentes.

Ojo que Chemical Existence no es perfecto. Los modelos necesitan más trabajo, porque aunque no son feos del todo, se ven extraños. Algunas texturas lucen pobres, la arquitectura de los niveles no son súper espectaculares, y la iluminación necesita algo más de afinación. Por momentos también noté fallas graves en la inteligencia de los models. Pero la diversión, que es lo importante, está ahí, y resulta refrescante después de tantos meses de puro deathmatch con Quake y Unreal Tournament.

El multiplayer tampoco puede reemplazar maravillas como Counter-Strike. Lo bueno de Chemical es que nos deja jugar al viejo estilo, solos, transitando una historia. Suelo extrañar ese aspecto en los recientes arcades 3D; tal vez por eso me resultó tan espectacular el nuevo juego de Raven, Star Trek Voyager: Elite Force. En muchos sentidos, me resultó más interesante que Quake III Arena; y no es porque use su engine, sino porque cuenta una historia, nos mete dentro de un buen capítulo de la serie trekker. ¡Lástima que sea tan corto! Igual me dejó más que satisfecho. Con Chemical Existence pasa algo parecido. Da gusto jugarlo, más cuando Half-Life, hoy en día y con máquinas más o menos nuevas, anda sin esfuerzo en 1024x768.





Las armas de Chemical Existence van desde un pedazo de madera hasta un rifle sniper con infrarrojo y radar, una pistola láser, una Uzi, shotgun, dart gun, una machine gun con linterna (se activa con el disparo secundario, y van a tener que usarla mucho porque varios de los niveles son oscuros) más una Assault Cannon. Todas están muy bien modeladas en 3D. ¡No son realistas, sino más bien, como dice Magnus, divertidas! "*No quisimos hacer las armas realistas porque ya hay varios mods para Half-Life que disponen de esa característica*", dice Magnus, "*así que nos concentramos en hacer que las armas sean fáciles de utilizar y muy divertidas.*" Además, podremos usar inyecciones de morfina para curarnos, teniendo cuidado de no darnos una sobredosis, ya que el contador de vitalidad trepará a los cielos y empezaremos a hacernos daño; en ese caso, habrá que quedarse quieto un rato, hasta que el efecto disminuya. La CT tiene escenas de opening y scripts que cuentan la historia a medida que nos adentramos en el juego.

El personaje principal es Reece Max, un programador de computadoras que llega a la ciudad para visitar a su hermana. Pero Reece descubre que la ciudad es un campo de batalla. Bandas de matones drogadictos, militares de pocas pulgas y mutantes deambulan por las calles, convirtiendo el lugar en un infierno. Reece tendrá que abrirse paso hacia las plantas químicas responsables de contaminar todo y producir mutaciones atroces. En el camino habrá de todo, hasta lobos semi mutantes con bastante hambre (y una textura tan fea que da risa más que miedo). Incluso, en uno de los niveles, Reece tendrá una pesadilla que da pie a que los autores del juego enloquezcan las texturas del nivel.

En síntesis, Chemical Existence es una muy buena Conversión Total de Half-Life, que vale la pena probar no sólo porque es gratuita, sino porque proporciona mucha más diversión que algunos productos comerciales respaldados por campañas publicitarias de miles de dólares.

BIG ONE 2000

A mediados de diciembre y durante unas 48 horas seguidas se realizará la Big One edición 2000, una gigantesca LAN party organizada por la gente de la BairesLan. Ya hay cerca de 200 inscriptos para los torneos de Quake III Arena, Starcraft y Counter-Strike (no se descartan otros juegos como Unreal Tournament y Age of Empires II).

La BairesLan fue elegida por la CPL para realizar los campeonatos oficiales en la Argentina. La CPL es la liga profesional de ciberatletas. Estos realizan torneos en los Estados Unidos de Quake III Arena y Counter-Strike una vez al año y reparten premios de hasta $200.000. Al haber sido elegidos como sede preclasificatoria, todos los que ganen los torneos de Quake Arena y Counte-Strike estarán posibilitados de competir en la segunda ronda de la CPL en USA.

Xtreme PC estará presente en la Big One para cubrir las instancias de este evento, el mayor realizado en lo que va del año. ¡Tenemos entradas y choripanes gratis, muhaha! Para mayor información o para inscribirse en el torneo, diríjanse a *www.baireslan.com.ar*, el sitio oficial de la Big One 2000, o a la sede de la asociación sita en Bucarelli 1267, Villa Urquiza, Capital Federal, Tel/Fax: (011) 4522-8918.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MÁS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Si bien todos cada mes son muchas las compañías que se sacan los ojos con tal de ganarse un lugar en esta sección, tengo que reconocer que son pocos los que lo intentan con tanto esmero como nuestros amigos de Simon & Schuster.
Con deportes que ya son pasión entre los fanáticos de lo bizarro, como la caza y la pesca, este mes tenemos un especial dedicado a esta compañía que tantas alegrías bizarras nos ha traído y seguramente nos seguirá trayendo. Espero que disfruten de estas dos perlitas y fuerza para los amigos de S&S, que Skydive! está cada vez más cerca.

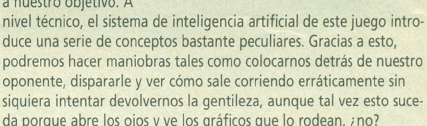
Deer Avenger 3D

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Con una primera parte que parecía un homenaje a juegos del estilo (y de la época) de Operation Wolf, esta compañía fue una de las pioneras en hacernos pensar en la frase "¡Qué mundo generoso!", como slogan para esta sección... Después de todo, no cualquiera se anima a hacer juegos de tiros en 2D, en una época en donde hasta los Tetris ya vienen en 3D. Esta vez y en un esfuerzo de producción sin precedentes, la serie Deer Avenger (que ya creía sepultada definitivamente) ha descubierto la tercera dimensión y rompiendo todas las barreras de lo posible vuelve a merodear por nuestros monitores, así que estén atentos, y mucho cuidado.

Al igual que en su primera parte, en Deer Avenger 3D la presa ha tomado el lugar del cazador para hacer justicia por mano propia contra todos esos molestos humanos fanáticos de la cacería, que destruyen todo lo que se les cruza por delante y se la pasan jugando a los juegos de la competencia.

Partiendo de esta súper ingeniosa premisa y armados con nuestro rifle y algunos otros artilugios, tendremos que salir con nuestro cornudo cazador a tratar de bajar a tiros a cualquier humano que pase por nuestro territorio y tal vez con un poco de suerte logremos conseguir un nuevo trofeo para nuestra pared, cosa que no resulta muy difícil si tenemos en cuenta que por lo general los escenarios son tamaño pañuelo y, con excepción de nosotros mismos, al único que veremos moviéndose por ahí es a nuestro objetivo. A nivel técnico, el sistema de inteligencia artificial de este juego introduce una serie de conceptos bastante peculiares. Gracias a esto, podremos hacer maniobras tales como colocarnos detrás de nuestro oponente, dispararle y ver cómo sale corriendo erráticamente sin siquiera intentar devolvernos la gentileza, aunque tal vez esto suceda porque abre los ojos y ve los gráficos que lo rodean, ¿no?



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Simon & Schuster
INTERNET: No hay información disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: Conseguime otro que quiera jugarlo y después te cuento

9%

Bass Avenger 2

INGENIO
Por Santiago Videla

Y aquí tenemos la segunda sorpresa del mes, por supuesto de la mano de S&S, que en este caso llevará nuestra capacidad para el asombro un poquito más allá de lo que normalmente estamos acostumbrados a ver por estos pagos. Meses atrás, la gente de Snarfblat Software nos deleitó con un peculiar juego de pesca en el que el pez tomaba el lugar del pescador para tratar de atrapar a los humanos que constantemente se llevan a sus amigos derecho a la sartén.

En su afán de alcanzar la impecable calificación lograda por Skydive y por llegar a los más profundos rincones de lo bizarro, nuestra compañía amiga, decidió hacer un interesante experimento al imitar a Fish Revenge, pero usando tecnología del pasado.

Si señores, a pesar de las peligrosas consecuencias que podrían sucitarse, este experimento que no cualquiera se atrevería a realizar ha sido llevado a cabo y como resultado tenemos a Bass Avenger. Totalmente hecho en 2D, con gráficos dignos de principios de los noventa y usando lo que parecerían no ser más de 256 colores, en este juego volvemos a representar el papel del pescado pescador, para divertirnos a más no poder, tratando de bajarle la caña a esos molestos humanos que han vuelto a hacer de las suyas.

En conclusión, un excelente esfuerzo por tratar de alzarse con la corona de lo bizarro, por lo que se merecen un gran aplauso... más suerte para la próxima.



FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Simon & Schuster
INTERNET: No
SOPORTE MULTIPLAYER: Menos

3%

Kingdom Under Fire

¿El inicio de una exitosa mezcla entre los Juegos de Rol y la Estrategia en Tiempo Real?

Por Pedro Federico Hegoburu

Imagino que no estaríamos escribiendo una columna sobre Kingdom Under Fire (KUF) si sólo fuera otro título más del género de Estrategia en Tiempo Real. Salvo, claro está, que se tratara (improbablemente) de un producto superior a la dupla de Blizzard (Warcraft II, y el famoso Starcraft, número 1 indiscutido que aún se mantiene entre los 10 juegos más vendidos en los Estados Unidos).

Entonces, ¿qué diferencia a KUF de otros juegos similares que trataron de innovar sobre las creaciones de Blizzard, sin triunfar estridentemente? La clave de KUF reside en el éxito que logre este híbrido, fruto de la combinación de dos géneros populares como son los de Estrategia en Tiempo Real con el Juego de Rol. El desarrollo de este producto está a cargo de la compañía coreana Phantagram desde 1996, y si tenemos en cuenta que Corea es justamente el país donde el juego más popular es Starcraft, podemos confiar en que harán algo bueno. Tal vez al leer estas líneas ya sepamos si KUF triunfó, o si falló en el intento...

La primera característica que debemos resaltar sobre este juego es la intención (por cierto novedosa) de mezclar en un mismo producto el RTS tradicional con el RPG. Sin exagerar, les pido que imaginen una unión entre lo mejor de Warcraft y Diablo. En Kingdom Under Fire, la parte RTS nos remite a las tareas clásicas del género: la recolección y administración de recursos (en este caso oro, hierro y mana) a cargo de los tradicionales peones, con el objeto de construir diferentes estructuras en nuestra base. Hasta aquí, nada nuevo. Claro que KUF le da una vuelta a la tuerca, ya que contamos con unidades especiales (héroes) además de las unidades tradicionales. Y es con estos héroes que podemos desarrollar la otra faceta de KUF, puesto que se han intercalado entre los escenarios de batalla típicos del RTS otros más identificados con el Rol: los trazados de mazmorras y subterráneos más conocidos en el ambiente como "dungeon crawl". En estos escenarios contaremos con un puñado de personajes con indicadores de vida y mana, y el estilo de juego estará más relacionado con Diablo o Baldur's Gate: el objetivo será aniquilar al enemigo, obtener objetos para armar a nuestros personajes y recoger pociones de vida y mana para recuperarnos.



El juego está ambientado en el continente de Bersiah, lugar donde se enfrentan dos fuerzas antagónicas. Por un lado, los elfos y humanos que conforman la Raza de la Luz, y por el otro los orcos, ogros y demás aliados de la Raza de la Oscuridad. Los primeros cuentan con tres héroes en sus filas (Curian, Keithr y Moonlight) mientras que son cuatro los héroes oscuros (Likuku, Amaruak, Richter Rosenheim y Rick Blood). Debido a la disparidad de intereses entre los diferentes héroes, la historia principal tomará cursos inesperados en un abrir y cerrar de ojos...



La competencia a la que deberá enfrentarse este juego no es para menospreciar, y debido a ello es que se han esmerado en brindar un producto bien actualizado. KUF cuenta con 120.000 frames de animación; efectos de luces y sombras más avanzados que los de Command & Conquer 2; un sistema de magia muy versátil basado en la combinación de elementos y que potencialmente ofrecería 4.900 conjuros diferentes; dos razas únicas e independientes, con 70 unidades; 20 misiones para la Raza de la Luz y 20 para la Raza de la Oscuridad, más 7 misiones para cada Héroe; cientos de ítems; 20 minutos de cinematics; partidas a través de LAN o el server exclusivo de Phantagram llamado WarGate.net, con variados tipos de partidas Multiplayer (deathmatch para héroes, estrategia, RPG, etc.). Nuestro inquebrantable optimismo nos dice que KUF puede ser un éxito. O a falta de ello, tal vez sea un buen primer paso hacia nuevos géneros que tomen lo mejor de otros.

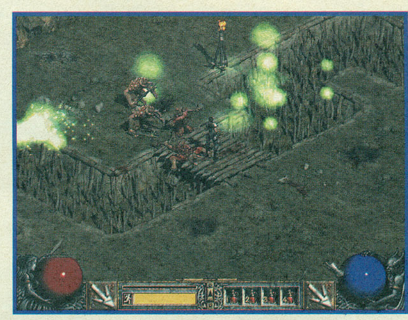
Expansión para Diablo II

Más noticias de último momento

Por Pedro Federico Hegoburu

Entren, forasteros! En la taberna de Mochilor encontrarán comida caliente, buena cerveza y comentarios de todo tipo sobre la Expansión para Diablo II. Días atrás recibimos noticias que endulzaron nuestros oídos con actuales y coloridas historias que deseamos compartir con ustedes.

Ya pasó Halloween y habrán visto el trailer oficial de la expansión en el website de Blizzard. El juego contará con dos nuevas animaciones y nueva música que los entretenga durante las misiones. Quien logre matar a Baal, ese demonio huidizo, tendrá derecho a ser llamado con un nuevo título, superior al Sir y Duke ya conocidos. ¿Ven aquel viejito sentado contra la esquina, el que lleva una cabeza de lobo a modo de casco? (el cantinero señala con su regordete dedo en la dirección del anciano). No es otro que Quentin, druida y señor del bosque de Scosglen. ¡No lo menosprecien, aun con su avanzada edad es un maestro en las arcanas artes de la invocación de bestias y seres! Muchas personas quisieron aprovecharse de él, y cuentan los aldeanos que más de una vez lo han visto transformarse en otras bestias para luchar contra quienes lo agreden. Adquirió esta maestría de joven y está siempre activa. A veces lo ayuda algún oso, o grandes cantidades de cuervos que vuelan rasantes sobre las cabezas del enemigo y picotean sus ojos. Claro que siempre recibe alguna herida en combate, pero se cura con una habilidad llamada "Ciclo de la Vida", que se asemeja a una enredadera que devora cadáveres y da vida al Druida... una escena terrorífica.



De repente, se produjo un tétrico silencio entre los presentes. El relato del tabernero era tan vívido que nadie reparó en la figura esbelta y oscura que había entrado por la puerta principal de la taberna. Debajo de la encapuchada figura se distinguían dos penetrantes ojos y una sonrisa diabólica. Con dos ágiles pasos se dirigió al fondo de la sala, sentándose de frente a la puerta y revelándose a todos los presentes. Era una mujer de bellos rasgos, con un pequeño tatuaje en su frente: la marca de los Asesinos de Magos. De inmediato se quitó las garras de asesino (uno de los tres objetos específicos de su clase, y que son completamente inútiles para quien no tenga la habilidad de Artes Marciales) y los presentes alcanzaron a ver parte de su arsenal de armas cuerpo a cuerpo. Un rato más tarde entraron dos porteadores cargando un baúl inusualmente grande, el doble del tamaño del baúl conocido en los demás aventureros. Esto es una clara muestra de la necesidad de almacenar más objetos, ya que se rumorea que pronto podrán encontrarse -entre otros- objetos mágicos, raros y únicos imbuibles con un máximo de cuatro gemas.



El clima reinante en esa pequeña taberna era de opresión. La presencia siempre incómoda de un Asesino entre los presentes era tangible. ¿Podía alguien asegurar que la Asesina no había tendido trampas en los alrededores? Porque están camufladas y en ocasiones son difíciles de ver aún para quienes están atentos a ellas...

Los presentes continuaban sumidos en cavilaciones varias cuando hizo su entrada el mercader del pueblo. Un tipo bonachón, confianzudo, y sobre todo, hábil vendedor. Instintivamente reconoció los potenciales compradores entre la muchedumbre y vagó de mesa en mesa, invitando una copa al comensal mientras se deshacía en comentarios grandilocuentes sobre los objetos que tenía almacenados en su negocio. Su tono de voz era grueso y juraría que podía escuchársele desde la otra punta del pueblo. Primero habló de las nuevas propiedades de la "Gema del Chat", pero como aún ignoramos para qué sirve la misma no encontramos utilidad en su comentario. Luego habló de los objetos específicos para cada clase de aventurero que recibiría en las siguientes semanas, agregando a lo que ya sabíamos que el Bárbaro tendrá nuevos cascos; nuevos escudos para el Paladín; guantes para la Amazona; calaveras y totems para el Nigromante y cetros que magnifican la habilidad de lanzar conjuros para la Hechicera. Por el momento se encontraba esperando el arribo de una caravana llamada Patch 1.04 que le traía Lanzas, Yelmos Oscuros y Rociadores de Agua Bendita. ¡El mercader se encontraba particularmente contento por haber descubierto nuevas recetas para el Cubo Horádrico, y que los objetos de conjunto también otorgaban bonificaciones a sus usuarios aún cuando no se poseyeran todos los componentes del mismo! Lamentablemente, la velada terminó abruptamente cuando el herrero se retiró dando un portazo. Estaba claro que la noticia sobre un nuevo Templo que restaura la durabilidad de todas las armas conspira con su negocio...

Babylon Translator

Información @ un solo clic

Por Fernando Martín Coun

Una de las barreras virtuales, por decirlo de alguna manera, más importantes de Internet es el idioma. El inglés se convirtió en el idioma "default" de la red de redes, obligándonos al resto de los no-angloparlantes a aprenderlo para poder ampliar nuestros horizontes, ya que si solamente navegamos por las páginas en castellano, nos estamos perdiendo del gran océano para sólo concentrarnos en un pequeño mar.

Para ayudarnos en esta tarea, existen muchos programas traductores con distintos niveles de complejidad, pero todos requieren, en mayor o menor medida, tener cierto grado de conocimiento del inglés. Uno muy interesante, simple de usar y gratis, es Babylon Translator (incluido en el XCD 2 de este mes) que tiene la capacidad de bajar la información actualizada desde Internet.

Babylon se limita a traducir sólo palabras sueltas del inglés a cualquiera de los 12 idiomas que soporta la última versión disponible (3.1 beta build 10), además de contar con glosarios temáticos como "The Harry Potter Glossary", y enciclopedias como "Britannica Online" que complementan la información buscada.

Instalación

El proceso de instalación es muy simple; luego de completar el formulario de registración, el cual sirve para orientar al programa sobre el idioma y el tipo de información que nos interese recibir al hacer las búsquedas, deberemos elegir la forma en que se activará el programa (luego se podrá modificar esto último dentro de las opciones).

Concluida la instalación, aparecerá en la barra de tareas un ícono azul con la letra "b" color verde. No se puede realizar una búsqueda desde allí: lo que nos permite hacer el ícono es activar o desactivar el programa mediante el botón izquierdo del mouse (se vuelve gris al desactivarse) y acceder a la configuración, ver la ayuda, conectarnos a la página *www.babylon.com*, etc. con el botón derecho.



Buscando la información en Internet.

Configuración

En primer lugar, vamos a cambiar el idioma predeterminado de los menús. Para ello, habrá que presionar el botón derecho del mouse sobre el ícono y elegir "Menu languaje" -> "Español". Ahora podremos acceder a todas las opciones del programa en nuestro idioma.

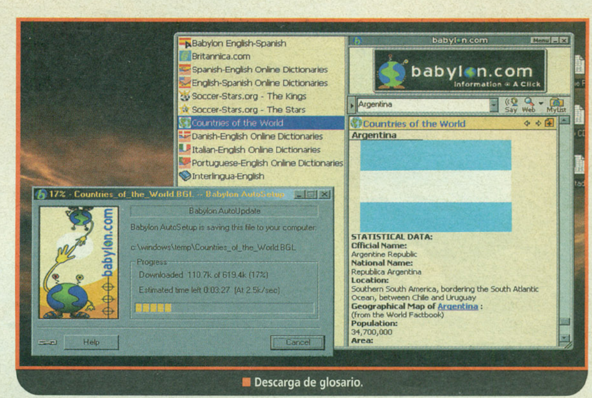
En "Configuración...", solapa "Búsqueda", se puede modificar la manera en que queremos activar la búsqueda de la palabra. Una opción muy recomendable para aquellos que tengan mouse de tres botones es seleccionar el botón del medio y una tecla a la vez, por ejemplo Shift. Cada vez que quieran buscar una palabra lo que tienen que hacer es posar el cursor sobre la misma y presionar la combinación de botón-tecla elegida para activar el programa. La misma solapa también nos permite elegir los idiomas a los que queremos que nos traduzca las palabras buscadas.

Antes de poder hacer modificaciones en la solapa "Voz", será necesario instalar los archivos con las voces masculina y/o femenina incluidos en el XCD 2. El resto de las opciones están bien detalladas, por lo que procederé directamente a explicar el funcionamiento de la ventana principal del programa.

Descifrando palabras

La primera vez que queramos utilizar Babylon será necesario estar conectados a Internet, ya que no trae incorporado

glosario alguno (claro que con el software hemos incluido además todo lo necesario para que puedan utilizar el traductor sin estar conectados a Internet). Más adelante podremos descargar otros glosarios que nos interesen o actualizar los instalados. Una vez conectados, posicionamos el puntero del mouse sobre la palabra a traducir, la cual puede estar en cualquier programa o ventana, hasta en el nombre de un ícono, y a continuación presionamos la combinación de botón-tecla elegida. En la ventana principal del programa aparecerá la palabra "Receiving" (recibiendo) que nos informa que la búsqueda está en proceso. Si la palabra se encuentra en alguno de los glosarios, el nombre de éste aparece como encabezado, seguidó de la palabra, su definición y/o traducción. En caso de ser el nombre de alguna persona o lugar aparecerá el botón "More Results" (más resultados) que traerá información complementaria, lamentablemente en inglés, sobre la palabra buscada.



Descarga de glosario.



Conversión de moneda con cotización actualizada.

Si quieren, también pueden escribir ustedes la palabra a buscar. Un truco para hacer aparecer la ventana de búsqueda en blanco, es ubicar el puntero del mouse sobre cualquier lugar en la pantalla donde no haya nada escrito y proceder según lo explicado anteriormente.

En la pantalla principal también encontramos tres botones: "Say" para escuchar la pronunciación de la palabra, en inglés en este caso, "Web" para buscar más información relacionada en Internet y "MyList", que merece una explicación más detallada.

MiLista en Mi PC

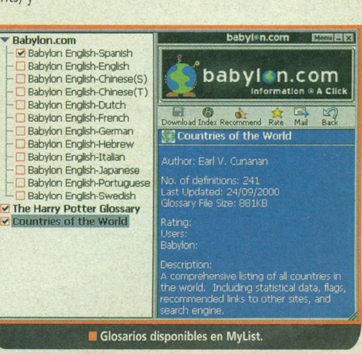
Esta ventana nos muestra la lista de glosarios disponibles en Babylon.com y los glosarios extras que descargamos de Internet junto a información detallada sobre la cantidad de definiciones, autor, tamaño, última actualización, etc. Para descargar un glosario determinado sólo es necesario presionar el botón derecho del mouse sobre el mismo en cualquiera de las ventanas del programa y elegir "Download". El botón "Index" nos lleva a la página de Babylon para elegir entre los glosarios disponibles para consultarlos o descargarlos. Los otros botones son: "Recommend" para hacer comentarios sobre el glosario, "Rate" para calificarlo y "Mail" para enviarle un correo al autor. Con el botón "Back" volvemos a la ventana principal.

No sólo con palabras se comunica el hombre

Otra de las opciones de Babylon es la posibilidad de convertir valores de moneda (Currencies), medidas (Measurements) y horas (Time) para lo cual se debe seleccionar un número en lugar de una palabra.

Si estamos conectados a Internet, al momento de hacer una conversión de moneda se actualizarán los valores a la última cotización disponible. La cantidad de monedas es sorprendente y lo bueno es que se pueden buscar por abreviatura (by abbreviation), por país (by country) y por nombre (by name).

En cuanto a las medidas y las horas, también sorprenden por la cantidad disponible y la forma de estar agrupadas (podemos comparar horas de distintas ciudades). Para realizar todas estas conversiones no es necesario estar conectados a Internet.



Glosarios disponibles en MyList.

Bonus Pack

En el XCD 2 de este mes encontrarán, además del programa y las voces femenina y masculina, los glosarios Inglés-Español, Inglés-Portugués, la enciclopedia Britannica y otros glosarios hechos por los usuarios (cualquiera puede hacer un glosario, por ejemplo técnico, y compartirlo desde Babylon.com con los usuarios de todo el mundo). De esa manera, se ahorrarán preciados minutos de descarga y puedan comenzar a utilizar el programa sin estar conectados. Sin duda, Babylon Translator casi vuelve realidad aquella vieja historia bíblica de la Torre de Babel. Si no la conocen, pueden buscar información en... bueno, ya saben dónde.

Baldur's Gate II
Shadows of Amn

Black Isle nos ha deleitado con numerosos juegos de rol, usando un engine que se perfecciona juego tras juego. Baldur's Gate fue un impresionante exponente del género y ahora nos toca ayudarles a sobrellevar los problemas que nos presenta la segunda entrega. Hacer una solución extensiva de BG2 podría ocupar casi toda la revista de noviembre, por lo que hemos decidido ayudarlos en los puntos clave de los primeros tres capítulos.

Dentro de estas soluciones encontrarán la forma de armar un grupo aventurero típico que pueda sobrellevar las dificultades que se nos presentan con una mayor facilidad. También encontrarán las soluciones a los problemas mayores y claves de la aventura. El juego tiende un componente de azar importante y los sucesos se modifican por innumerables factores -alineamiento, reputación, carisma, nivel, etc.-, ligeros cambios pueden interferir en las decisiones tomadas por los personajes no jugadores (PNJ) que son controlados por la computadora. Dependiendo de nuestra historia y estado actual nos enfrentaremos a uno o más problemas. Si nuestra reputación es deplorable, los guardias de la ciudad nos correrán como ratas, los comerciantes no venderán sus pertenencias o sus precios sacudirán nuestros bolsillos. Pero por otro lado, los chicos malos tendrán reacciones a favor y en algunos casos nos ayudarán en vez de atacarnos a primera vista.

Ser un chico bueno tiene sus beneficios. Primero, los comerciantes pueden disminuir sus precios hasta un 50 % y obtendremos muchas reacciones favorables con todo PNJ bueno que crucemos en nuestro camino. No hay que explicar que si los personajes malos solían buscar peleas con nosotros ahora seremos como un delicioso postre e intentarán comernos incluso cuando los estemos ayudando.

Cuando mejor sea el carisma de nuestro líder, más fácil podremos desenvolveros por los Reinos Olvidados y nuevas opciones estarán a nuestra disposición.

Una compañía diferente

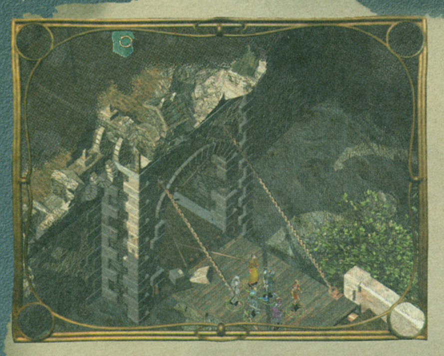
AD&D ha sido un clásico para la mayoría de los jugadores de rol. Evolucionó en varias ediciones pero la segunda perduró por mucho tiempo, siendo una de las más jugadas. Después de que Wizard of the Coast -la gente de Magic the Gathering- comprara los derechos de AD&D, se puso en marcha una nueva edición de este fabuloso clásico en la



cual no sólo se incluirían correcciones de errores y nuevos hechizos sino que se dejaría a nuestra disposición nuevas profesiones, razas y un sinfín de reglas que mejoraban en muchos aspectos este RPG.

Aunque no se han incluido las reglas de la 3ra. edición en BG2, sí podemos disfrutar de algunos adelantos, 3 nuevas profesiones y una nueva raza... el **medio-orco**. Este temible híbrido entre un humano y un orco ha desarrollado una fuerza y resistencia sobrenatural que lo convierte en un excelente guerrero.

En esta nueva entrega de Baldur's Gate, todas las profesiones han incluido los llamados kits. Son pequeñas modificaciones a las profesiones que incluyen ventajas y desventajas, lo que nos permite diferenciar mejor a un personaje de otro. Por ejemplo, podremos ser un **ladrón** normal o elegir el kit de asesino, o podemos elegir un **caballero** en lugar del típico **paladín**. Cada kit incluye una serie de ventajas (mayor daño, posibilidad de nuevas armas, habilidades especiales, hechizos, etc.) y una serie de desventajas (pro-



hibiciones de armas o armaduras, incapacidad de ahuyentar muertos, deficiencias en las habilidades, etc.). Si jugamos a BG2 con un grupo de amigos podremos crear todos los personajes que se incluirán en la aventura, por lo que necesitamos armar un grupo poderoso y en lo posible variado. Si por el contrario preferimos crear un solo personaje (protagonista) será aconsejable que entremos en el modo single player.

Después de jugar años AD&D uno empieza a cansarse del típico grupo aventurero compuesto por un guerrero, un ladrón, un mago, un clérigo, un paladín y un guardabosques o druida. Ahora BG2 ha incluido una serie de modificaciones que harán las cosas más interesantes. Por ejemplo, en vez de hacer un guerrero podremos desarrollar un **bárbaro** como líder, ya que tiene una mayor resistencia -tira un dado de 12 puntos de vida- y es capaz de usar algunas habilidades que incrementan momentáneamente sus capacidades de lucha. En lugar de poner un mago podremos incluir una hechicera -**sorcerer**- que no necesita memorizar los hechizos y puede lanzarlos con mayor frecuencia. Esto representa una ventaja asombrosa durante el juego. Piensen que si encontramos una puerta cerrada y no tenemos memorizado el hechizo para abrirla de nada nos sirve, pero una sorcerer tiene a su disposición



todo su arsenal de sortilegios y puede aplicarlos como más le convenga. Un punto en contra es que no puede aprender los sortilegios a partir de pergaminos, por lo que su repertorio de hechizos es más limitado y sólo se incrementa en las subidas de nivel.

En vez de llevar un ladrón podremos elegir alguna de sus variantes (asesino o caza recompensas), mientras que para mejorar nuestro combate cuerpo a cuerpo podremos incluir al monje. Este nuevo personaje es capaz de acabar con sus enemigos usando nuevas e interesantes técnicas de lucha. Nos quedan por elegir dos personajes más y en este caso no podemos olvidarnos de incluir un clérigo. Como diferencia existen tres nuevos kits de clérigos, los cuales adoran a diferentes dioses. Algunos permiten el uso de otras armas o hechizos y puede que sean más interesantes que el típico sacerdote con repelente contra muertos.

La última pieza del equipo podría ser un **guarda-**



bosque, **druida**, **bardo** o alguna categoría multi-clase (**clérigo/guerrero**), pero mientras tengamos los cinco personajes anteriores estaremos bien preparados para cualquier contingencia. Recuerden que podremos importar los personajes desde otros juegos de Black Isle como Baldur's Gate o Tales of the Sword Coast y los personajes que nos acompañen en BG2 podrán ser exportados hacia Neverwinter Nights en algún momento del año que viene.

Capítulo uno...

En la introducción nos enteramos de que somos uno de los hijos de Bhaal -el señor del crimen- al igual que nuestro terrible enemigo Sarevok (quien fuera eliminado en BG). Poco después de terminar la primera parte somos raptados por un extraño y poderoso mago (**Irenicus**) que, buscando liberar nuestro poder oculto, nos tortura durante largos períodos de tiempo. Nuestros compañeros sufren similares penurias y quedan encerrados con nosotros en las mazmorras. Luego de unos pequeños pro-blemas, **Imoen**, nuestra

"hermanastra", logra liberarse y nos ayuda a poner nuestros pensamientos en claro mientras salimos de la celda que nos aprisiona.

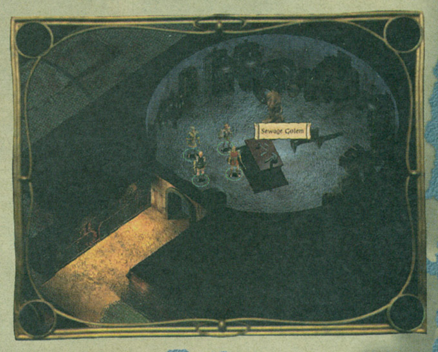
Nuestro objetivo consiste en escapar de esta extraña prisión y si tenemos algún hueco libre en nuestro grupo podremos rescatar a **Minsk**, **Jaheira** o algún otro personaje. Es recomendable que solo creemos cinco de los seis personajes disponibles. De esta manera podremos incluir cada tanto un personaje no jugador diferente (**Minsc**, **Imoen**, **Jaheira**, **Amonen**, etc.) y tendremos la posibilidad de completar las misiones que se encuentran asignadas a cada uno de ellos. Por supuesto, estas misiones son secundarias y no son necesarias para seguir con el transcurso de la



aventura principal, pero podremos obtener importantes recompensas.

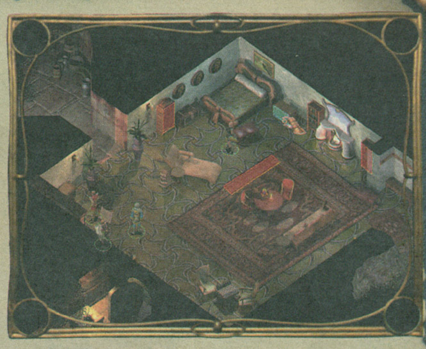
Para poder escapar de la prisión deberemos encontrar algunas armas en un cuarto contiguo. Es importante que tengamos las habilidades de **Imoen** a mano porque nos toparemos con gran cantidad de trampas y cerraduras problemáticas. **Minsc** puede ser liberado fácilmente siguiendo las líneas de diálogo pero necesitaremos una llave de la habitación del Golem para liberar a la mujer cautiva (**Jaheira**).

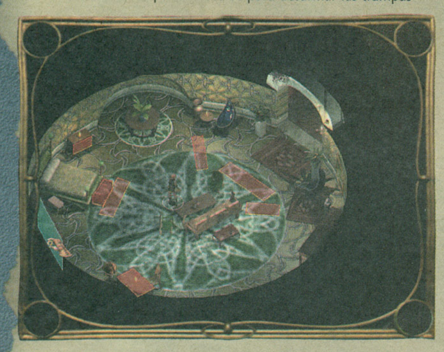
Minsc tiene algún tornillo flojo pero es realmente gracioso y puede ser un excelente compañero si queremos un grupo de alineamiento bueno. **Jaheira** es un poco retobada y sus comentarios pueden irritarnos de vez en cuando. No importa si se unen al grupo o no, es fundamental que los liberemos. Explorando un poco encontraremos una lámpara gigante que escupe criaturas eléctricas (**Mephits**) y puede ser desactivada pulsando dos veces el panel de control. Más adelante nos encontraremos con **Aataqah**, el genio, quien nos propondrá un extraño juego de palabras. Dependiendo de nuestras respuestas nos enfrentaremos con distintas criaturas o simplemente evitaremos los problemas. Siguiendo por los corredores encontraremos a un **Golem** ciego y en otra de las habitaciones encontraremos a **Rielev**, una extraña criatura cuya vida se suspende mágicamente. Si liberamos al ser de su tormento obtendremos los cristales que alimentan su vida. En una de las mesas encontraremos la piedra que comanda al **Golem**. Con este objeto en nuestro poder hablaremos con la criatura de piedra y le ordenaremos que cumpla las funciones de limpieza (esto nos abrirá nuevas puertas). Si seguimos al **Golem** podremos ingresar a una nueva habitación en donde nos enfrentaremos con el **Otyugh**. En su cuerpo encontraremos la primera llave -**wand of frost key**-, deberemos abrir y revisar la mayoría de los cofres o estantes de manera de estar mejor preparados en los combates venideros. Una de las puertas nos conduce a una habitación espléndida, llena de trampas y objetos. A pocos pasos encontraremos un pequeño bosque o jardín que tiene prisioneras a tres **dríadas** que claman por nuestra ayuda. Hacia el sur encontraremos otra habitación repleta de trampas. Una vez que hayamos ingresado al recinto sonará una alarma y nos enfrentaremos con dos **golems**. Recuerden que solo podrán ser dañados con armas contundentes, por lo que habrá que estar equipados adecuadamente. Una vez que revisemos la habitación obtendremos la llave del **portal** que nos permitirá escapar de este sitio. Si nos dirigimos al portal accederemos al segundo nivel del dungeon.



Otras misiones consisten en: obtener las bellotas que permiten recatar a las dríadas del bosque en próximas aventuras, liberar a un genio en el plano del aire, utilizando la estatua del elemental para abrir una puerta cerrada o destruir a Cambion manipulando una máquina que retira su coraza.

Una vez que hayamos accedido al segundo nivel a través de uno de los portales nos encontraremos con **Yoshimo**, un ladrón (caza recompensas) que puede unirse al grupo si queda algo de lugar. En la habitación contigua nos espera una dura batalla. Cuatro portales liberan diferentes tipos de **Mephits** para hacernos las cosas un tanto complicadas. El secreto se encuentra en destruir los portales evitando así que nuevas criaturas entren en combate. Una vez que hayamos terminado con ellos podremos registrar las diferentes habitaciones para conseguir otras cuatro llaves (**Wand of Cloudkill Key, Wand of Fire Key, Wand of Summoning Key, Wand of Missiles Key**). Si conseguimos manipular las columnas, las varas-llaves pueden usarse para desarmar las trampas





de esa habitación. Al final encontraremos una estatua que contiene un anillo de protección +1. Desde aquí nacen cuatro pasillos; recorrerlos nos dará algo de experiencia. Uno de ellos nos conduce hacia el alcantarillado de **Athakatla**. Una vez que hayamos conseguido llegar a la zona norte, alcanzaremos el exterior (**Waukeen's Promenade**) e **Irenicus** se hará presente intentando detener nuestro escape. Por suerte, una legión de ladrones ataca al mago y este se defenderá usando sus poderes, lo cual invocará una serie de eventos que hacen que nuestro captor e **Imoen** terminen en una prisión mágica en manos de los "**Cowled Wizards**".

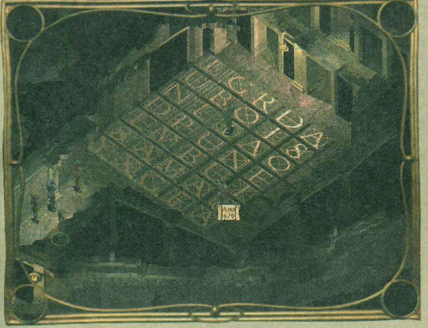
Waukeen's Promenade es una región mercantil llena de ofertas. Un circo ocupa el centro del mapa y puede llevarnos a una interesante misión. Una inmensa ilusión cubre el interior de la carpa haciendo que nuestra estadía tenga ese toque mágico que nos impulsa a seguir explorando. Al avanzar nos encontraremos con un genio, quien pedirá que resolvamos su acertijo. La respuesta correcta es la **tres** (el príncipe tiene 30 años y la princesa 40); si fallamos, el genio planteará un nuevo acertijo, cuya respuesta es la **seis** (Nothing), si respondemos mal deberemos luchar hasta matarlo. Una vez que hayamos pasado estas pruebas encontraremos una "Ogro" con voz de mujer llamada **Aerie**. Esta criatura es en realidad una elfa alada presa de una terrible ilusión. Las ilusiones confunden nuestras percepciones pero para liberar a nuestra amiga deberemos conseguir una **espada** que se encuentra a pocos pasos de ahí. Dos orcos con apariencia humana se encuentran hacia el norte y deberemos eliminarlos para obtener la "llave". Con la espada en nuestro poder seremos capaces de liberar a la mujer y ella se unirá al grupo si así lo deseamos. Recorriendo los niveles nos enfrentaremos con **sombras** y **hombres lobo**, y una vez que hayamos accedido al nivel final pelearemos con el ilusionista (**Kalah**) y una pequeña horda de criaturas. Si nos concentramos en atacar al jefe, conseguiremos destruir todas las ilusiones y el circo volverá a la normalidad. Obtendremos experiencia, algunos objetos (un anillo que lleva nuestro carisma a 18) y un punto extra de reputación. Una vez que hayamos terminado con esta zona nos dirigiremos hacia los barrios bajos (**The Slums**).

Capítulo dos...

En este episodio intentaremos rescatar a nuestra compañera, para lo cual necesitaremos de mucho dinero, experiencia y poder.

Apenas arribemos al tugurio nos toparemos con **Gaelan Bayle**, un reconocido ladrón, quien ofrecerá la ayuda de su organización para liberar a **Imoen**. Deberemos juntar 20.000 monedas de oro para pagarle por su servicio, para lo cual necesitaremos cumplir con varias misiones. Dependiendo de nuestra profesión y alineamiento, encontraremos diferentes situaciones a resolver. Nosotros poseíamos un guerrero (**Kensai**) legal bueno y las propuestas llovían ofreciendo dinero aquí y allá. Es importante que encaremos las misiones que más nos llamen la





atención. Aquí el juego se torna no lineal y cada cual puede llevar las misiones en el orden que más les guste.

En nuestro caso, nos dirigimos hacia "**The Coppers Coronet**" en busca de aventuras y dinero. Decidimos ayudar a una mujer llamada **Nalia** a recuperar su fortaleza (**de'Arnise Hold**) y podemos incluirla en el grupo si nos parece una buena idea o nos hace falta la ayuda de una maga/ladrona. Viajamos hacia el este buscando la fortaleza, para ayudar a la joven. Una vez que arribamos al lugar nos dirigimos hacia el suroeste en donde tuvimos una pequeña charla con el jefe de armas. Buscamos la entrada secreta que nos permitiera entrar al castillo y comenzamos la limpieza de las diferentes habitaciones. Dos cosas hay que tener en cuenta: primero, los **trolls** sólo pueden ser exterminados si se les arroja fuego o ácido tras su caída y, segundo, existen numerosas puertas secretas que permitirán que nos escabullamos por el lugar, así que habrá que estar más que preparado y un ladrón en el grupo puede ser una bendición. Después de rescatar algunos nobles y eliminar a la mayoría de nuestros enemigos, no dirigimos hacia el techo para hacer descender el portón. Con esto permitimos que algunos soldados lleguen en nuestra ayuda, haciendo las cosas un poco más sencillas. Dentro del complejo encontramos tres **tumbas** protegidas por poderosos **golems**. Lo primero que hicimos fue destruir los golems menores atacándolos de a uno. Cuando sólo quedó el gigante de hierro nos escabullimos para robar las tumbas y salimos corriendo lo más rápido posible. Descendiendo encontramos un numeroso grupo de **huber hulks** que costó horas derrotar. Una vez que terminamos con las amenazas y derrotamos al líder de los trolls, regresamos a la empalizada para hablar con **Nadia**, quien nos sugirió que nos hagamos cargo de la fortaleza. De este modo recibiremos dinero de los impuestos, que se acumulará en uno de los estantes del primer piso. Semanalmente atenderemos los problemas que se susciten en las regiones que controlamos y habrá que tomar algunas decisiones importantes para mantener al pueblo contento (sólo si somos chicos buenos).

Es hora de partir en busca de otras aventuras, juntando dinero para ayudar a **Imoen**. Charlando con diferentes personas de la ciudad de **Athakatla** pudimos extender nuestro mapa y decidimos viajar hacia **Windspear Hills**. Cuando arribamos a las colinas, un grupo de criaturas malignas nos atacó. Cuando terminamos con ellas nos dimos cuenta que habíamos sido engañados con ilusiones y en realidad luchamos contra un grupo de paladines de una sagrada orden. Un hombre -**Garren**- se hace presente y nos pide que lo acompañemos a su casa. Allí nos explica que una persona lo ha estado desacreditado durante toda su vida, quitándole todo lo que poseía, y que ahora era nuestro turno de sufrir la misma suerte. Garren explica que nos ayudará hablando con la orden de paladines y se marcha. Su hijo es raptado por este maligno ser y cuando retorna nos pide que le demos una mano. Viajamos hacia la mazmorra en el noreste, enfrentándonos a diferentes criaturas. Una vez dentro tuvimos que lidiar con orcos, espíritus y seres de otros planos. Después de superar la primera caverna nos dirigimos a través de una puerta que conducía a una "sala de tiros" orca. Tuvimos que eliminar un numeroso grupo de orcos arqueros y seguimos avanzando por los estrechos corredores. Nos enfrentamos a 5 genios que poseían las piezas de una máscara sagrada. Una vez que juntamos esas cinco piezas se armó la **Máscara del rey Strohm III**. Este artefacto nos permite ver a un elemental de fuego que se encuentra invisible y nos cocina cada vez que queremos entrar a una de las habitaciones. Otro enemigo que podemos enfrentarnos es conocido como el **Beholder Director**, una esfera rodeada de ojos que puede producirnos varios dolores de cabeza, pero por suerte se encuentra encerrada en una pequeña habitación.

Una mujer -**Sonia**- se encuentra vagando por estas tumbas y nos pide que le ayudemos a encontrar el tesoro.

Después de atravesar numerosas trampas y algunas peleas llegaremos a la sala del tesoro. Aquí Sonia nos traicionará, atacándonos con un grupo bien preparado e intentará robar los objetos mágicos que habíamos conseguido. Después de despachar a la traidora y su grupo podemos seguir explorando el laberinto. Llegaremos a una sala con poleas que podremos accionar para obtener un poco más de acción y algún objeto extra. Desde ahí podremos dirigirnos hacia el norte para intentar salvar al **hijo de Garren** o podemos ir hacia el oeste y enfrentarnos a un grupo de **Golems** con tesoro incluido.

Los **Golems** más grandes son difíciles de dañar, por lo que deberemos tener a mano algún sortilegio para mermar sus defensas mágicas (**Lower Resistance**). Si nos dirigimos hacia el norte nos encontraremos con un viejo enemigo de Baldur's Gate... **Tazok**. Cuando hayamos terminado de golpearlo podemos descender para encontrarnos con **Firkraag**, un gigantesco dragón rojo que se encuentra detrás de toda esta farsa. Le pedimos que libere al hijo de Garren y manda a uno de sus súbditos a encargarse del problema.

No es buena idea enfrentarse al dragón en este momento, pero ya volveremos cuando estemos mejor preparados. Retornamos a las celdas en donde luchamos con **Tazok** y nos enfrentamos al mago de **Firkraag**. Después de matarlo obtendremos la llave que libera al prisionero y podremos retornar a la casilla de Garren.

En esta misma región se encuentra la reina de las druidas. Hacia el sureste encontraremos un hermoso lago y podremos entregarle a la reina las **bellotas** que encontramos en la prisión. De esta manera liberaremos a las dríadas cautivas y obtendremos algunas recompensas.

Después de terminar con esta región viajamos hacia **Umar Hills**, en donde extrañas desapariciones han tenido lugar y los pobladores se hallan aterrados. Recorriendo este sector encontraremos el poblado, una cueva, la casilla del **ranger** y un grupo amistoso de criaturas nocturnas. La gente del pueblo acudirá en nuestra ayuda. Deberemos buscar un poco de información y registrar la cabina del **guardabosques**. Algo oscuro se encargó de terminar con el protector de la aldea y ahora está amenazando a su gente. En la cabina encontraremos un **pergamino** que indica cómo llegar hacia unas ruinas al norte (unas cuantas horas de viaje). Allí reside el problema del pueblo y deberemos estar bien surtidos para enfrentarnos a lo que se viene. Las ruinas se encuentran bajo una sombra que lo cubre todo, criaturas de los planos negativos acechan detrás de cada arbusto y podremos descender hacia las regiones inferiores por una **escalera** en el noreste. Si activamos el **cristal** de la superficie podremos descansar alrededor de él sin problemas, ya que las criaturas se incineran al acercarse a este artefacto del bien.

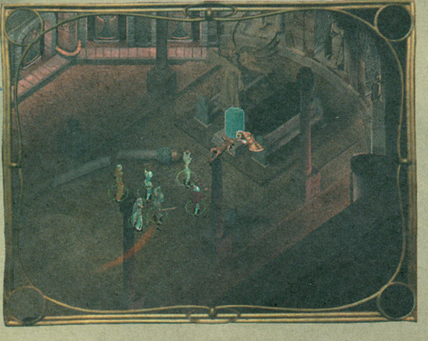
En las profundidades nos toparemos con nuevos enemigos, podremos rescatar a **Mazzy**, quien se encuentra prisionera de las sombras y deberemos apropiarnos de una **gema de luz** para derribar un muro de sombras que impide nuestro paso. Hacia el norte nos encontraremos con un rostro de piedra, al cual regresaremos más tarde. Es necesario que recolectemos todos los pergaminos, tomos y porquerías que encontremos por ahí porque las necesitaremos para pasar una prueba (**Morn Ritual**, **Dusk Ritual**, etc.).

Seguiremos avanzando hacia las profundidades luchando un poco y superaremos algunas trampas, deberemos encontrar dos piezas de un **disco** y retornar donde estaba el **rostro de piedra**. La primera pieza la podremos encontrar fácilmente, pero para llegar a la segunda deberemos atravesar un mosaico grabado. Siguiendo las letras de la palabra "**AMAUNATOR**" llegaremos hacia el otro extremo del cuarto. Una habitación contiene un pequeño tesoro y la otra una sombra traicionera con la segunda parte del **disco**.





Para obtener la tercera parte deberemos memorizar los rituales de la mañana, el atardecer y la noche, dirigirnos al rostro de piedra y sortear su prueba. Es muy recomendable que salvemos el juego en este momento. Algunos de los rituales se hallan incompletos y deberemos probar para dar con la respuesta correcta. Una vez que hayamos superado este problema obtendremos la tercera parte y el disco se fusionará. Con este objeto en nuestro poder



podremos atravesar la última pared de sombras que impide nuestro camino. También necesitaremos encontrar la **gema de las sombras** que nos permitirá atravesar el cuarto del **Dragón Oscuro** sin que nos vea. Pasamos de lado sin llamar la atención del Dragón y nos dirigimos hacia la izquierda. Esto nos comunica a un oscuro altar, allí nos enfrentaremos al **Shade Lord** o Señor de las Sombras para terminar con las desapariciones ocurridas en **Umar Hills**. Es importante que destruyamos el altar rápidamente mientras entretenemos al oscuro enemigo con flechazos o golpes para interrumpir sus hechizos. Cuando hayamos terminado podremos volver a la superficie, dirigirnos a la pequeña aldea para explicarle al alcalde lo sucedido y ser recompensados como es debido.

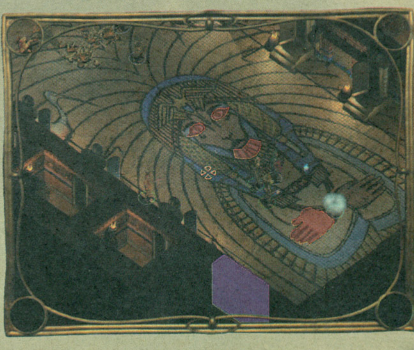
Otras misiones que podemos realizar en estos parajes consisten en: ayudar a unos pacíficos **Ogros** a convivir con los humanos, internarnos en una cueva para buscar la sangre de un **Mimic**, encontrar la gema que esconde una gallina y algunas peripecias menores. Si nuestro personaje principal es un **ranger** (guardabosques) este paraje puede convertirse en nuestra base y surgirán nuevas e interesantes misiones con el correr del tiempo.

Ahora nos escapamos y regresamos hacia la gran ciudad de **Athakatla**. Si ya juntamos el dinero suficiente podremos intentar hablar con **Gaelan Bayle**. Puede que algunas personas nos salgan al paso intentando hacernos mejores proposiciones, pero nosotros elegimos seguir con la comunidad de los **Ladrones de las Sombras**. Regresamos a los barrios bajos y entregamos el dinero a **Gaelan Bayle**, que resultó ser un poco menor de lo que esperábamos (15.000 monedas); con esto compramos los favores de la cofradía de los ladrones y seguimos durante su servicio hasta rescatar a **Imoen**.

Capítulo tres...

Ahora que hemos comprado los favores de **Aran Linvail**, el jefe de la organización de ladrones, deberemos dirigirnos hacia la zona del puerto en la ciudad de **Athakatla**, hablar con el guardia que cuida la puerta de la cofradía y entrar a los dominios de los ladrones. Una vez dentro deberemos recorrer las instalaciones buscando una puerta secreta que nos comunique con el jefe. Cuando la hayamos encontrado, **Aran** nos encomendará tres misiones que deberemos cumplir para ganarnos su confianza y de esta manera ayudarnos a encontrar a **Imoen**. La primera misión consiste en cuidar un cargamento de armas que se halla en este mismo distrito. Una vez que lleguemos a los barcos encontraremos una mujer. Charlaremos con ella y defenderemos el cargamento. Una vez terminada la acción, regresaremos con el líder para buscar nuestro segundo objetivo, que





consiste en hallar la guarida de la cofradía rival. Para ello viajaremos a una taberna y hablaremos con dos traidores ladrones, quienes pueden ser despachados al igual que el contacto de los **vampiros**. En el cuerpo encontraremos una nota que refiere al distrito del cementerio. Al regresar, **Aran** nos encomendará que vayamos al cementerio y terminemos con la cofradía enemiga. Equipados con algunas estacas de madera, nos dirigimos hacia el cementerio y registramos los túneles y tumbas buscando la guarida de los vampiros. Nos topamos con arañas y todo tipo de muertos pero al final encontramos los portones de la guarida. Un mago enviado por los ladrones y un **Golem** nos esperaban para abrir la pesada puerta. Un grupo de criaturas de los planos negativos nos salieron al paso mientras su lugarteniente huía. Después de algunas peleas, encontramos los cofres de los **vampiros**. En estos ataúdes descansan los vampiros cuando son vencidos en combate y una estaca de madera puede ser de gran ayuda. A pocos pasos, una bañera repleta de sangre esconde una **maza mágica** diseñada para destruir no-muertos. Limpiamos los cuartos superiores y descendimos para encontrarnos con **Lassal**. Después de una pequeña charla quedó en enfrentarnos en un salón circular lleno de trampas, y hacia allí nos dirigimos y lo vencimos. Su espíritu se fue a uno de los ataúdes y allí terminamos con su existencia. En este momento, apareció **Bodhi**, la líder del clan rival, que parece ser hermana de Irenicus. Este combate fue bastante complicado debido a que **Bodhi** es capaz de infligir mucho daño y convierte a la gente con un hechizo dominante. Al terminar el combate la vampiresa escapa a nuestra espada convirtiéndose en murciélago. Con este pequeño acto acabamos con la competencia y regresamos por última vez con el maestro de los ladrones. **Aran Linvail** nos espera con algún conocimiento de lo sucedido, dialogamos con él y nos explica que **Imoen** se encuentra en una fortaleza conocida como **Spellhold**. Para ello deberemos viajar en barco hacia una isla conocida como **Brynnlaw**, en donde comenzará el cuarto episodio de nuestra aventura.

Estos pasos son los esenciales para terminar con el capítulo tres, pero existen muchísimas misiones complementarias que podremos realizar para encontrar objetos poderosos o mejorar nuestros personajes. Cada personaje que pueda unirse a la compañía posee sus propias metas o problemas y para conservarlos deberemos darles una mano cuando la necesiten. Por ejemplo, nosotros incluimos a **Amonen**, un guerrero/clérigo, en nuestro grupo, y tuvimos que ayudarlo cuando su hermana murió evitando que resolviera el crimen de manera violenta. También lo acompañamos en el momento que se convirtió en caballero de una importante orden y decidió seguir a nuestro lado. Si tenemos en cuenta que existen más de diez personajes que pueden acompañarnos, y que cada uno incluye misiones secundarias, nos podemos dar una idea que seguir el argumento principal es solo una fracción pequeña de la totalidad del juego.

Dentro del capítulo tres volvimos al mercado y compramos un sortilegio de **"Deseo Limitado"**. Es muy divertido ver las consecuencias de lo que pedimos y recomendamos que conozcan a este divertido genio.

También estuvimos viajando por el distrito del templo, logramos destruir un peligroso culto que amenazaba las otras religiones y conseguimos salvar algunas vidas, pero ésa es otra historia.

Si buscamos en las alcantarillas de esta sección podremos encontrar detrás de una puerta escondida una guarida de **Mindflayers**. Estos míticos seres son capaces de destruir nuestro grupo en segundos combinando poderosos hechizos de control con su "toque de la muerte". La única forma que conseguimos para derrotar a estos seres consistía en poner a nuestro líder invisible en las puertas de las habitaciones mientras atacábamos desde lejos con todo lo que teníamos en nuestro arsenal. Es importante que desactivemos la Inteligencia Artificial o Scripts porque de otra manera el personaje invisible comenzará a hacer de las suyas, echando a perder nuestro plan. Como recompensa encontraremos al final del recorrido un poderosísimo artefacto, **"La vara de las Maravillas"**, la cual ha sabido sacarnos de problemas en más de una ocasión. Cuando hayamos terminado algunas misiones secundarias y recolectemos los impuestos del castillo podremos hablar con **Aran** para partir de viaje hacia la fortaleza de la magia. Las soluciones principales de los próximos capítulos las podrán encontrar en la revista del mes que viene, donde enfrentaremos nuevamente a la siniestra hermana de **Irenicus** y tal vez conozcamos a nuestro padre... **Bhaal**. ¡Hasta entonces, y buena suerte!

Por Mariano Firpo

ESTRATEGICOS

Shogun: Total War

Durante el juego, escriban alguno de estos códigos para activar su correspondiente función (sólo para la versión sin patches):

KoKu Infinito
.muchkoku.
Vida infinita para los soldados
.prototypearmy.
Todas las provincias tienen cobre
.ifoundsomecu.
Sin habilidades de construcción, KoKu negativo
.conan.
Todo el mapa
.matteosartori o .daggins

ACCION / ARCADES

Metal Gear Solid

Comiencen el juego con el comando "mgsi.exe -cheatenable". Luego, presionen alguna de las siguientes teclas durante el juego para activar su correspondiente función:

Recuperar Energía	[F2]
Munición Infinita, sólo en ciertos puntos del juego	[F4]
Volver a la vista normal desde el modo observador	[F5]
Modo Observador; con esto pueden moverse a través del nivel	[F6]
Recomenzar el nivel inmediatamente con los ítems recolectados	[F7]
Modos alternativos de texturas	[F8][F9] [F11][F12]

Modo de demostración Técnica
Para acceder a este modo completen los siguientes modos en este orden: "Training", "Time Trial", "Gun Shooting", "Survival". Nota: Completando cada modo habilitará el siguiente en el orden descripto.
Munición Infinita
Completen el juego sin darse por vencidos cuando Ocelot los torture para salvar a Meryl. Al final del juego recibirán una bandana. Grábenlo y comiencen un nuevo partido con el juego grabado anteriormente. Ahora, cuando usen la bandana no tendrán que recargar el arma.



Traje Stealth
Completen el juego dándose por vencido cuando Ocelot los torture, sin salvar a Meryl. Al final del juego recibirán el traje "Stealth". Grábenlo y comiencen un nuevo partido con el juego grabado anteriormente. Ahora, cuando usen este traje serán invisibles a todos los enemigos y cámaras, con excepción de los "Jefes".
Vestimenta altenativa
Completen el juegos usando el mismo juego grabado, y obteniendo los dos finales (el de la bandana y traje Stealth). Luego, a la tercera vez que jueguen, Snake cambiará su traje a un Smoking cuando suben por el ascensor.
Códigos de las frecuencias

Campbell/Naomi	140.85
Mei Ling	140.96
Master	141.80
Otacon	141.12
Meryl	140.15
Nastasha	141.52
Deepthroat	140.48

Motocross Madness 2

Fondo de Rainbow Studios
Durante el juego, presionen [Alt] + [Tab] + A para cambiar pantallas y luego vuelvan al juego.
Levantarse rápido
Luego de caer de la moto presionen [Tab] para volver a la moto rápidamente.

Sanity: Aiken's Artifact

Durante el juego, presionen [Enter], y escriban alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

Modo Dios
mptedthehead
Todos los ítems esenciales
mpjuiceme
Selección de nivel para modo 1 jugador
mpshipit

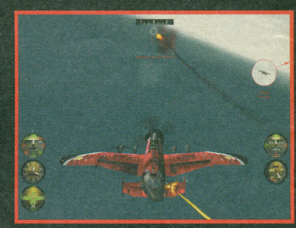
Blair Witch: Volume 1 - Rustin Parr

Durante el juego, presionen [F10] y escriban alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

Invencible	iworkforgod
Invisible	nod3d
Ballesta	mediumrare
Escopeta	bigstickofdeath
Tommygun	meetmypaltommy
Elephant gun	smileynomore
Lanzallamas	burnyourassoff
Dinamita	goodtimesman
Todas las armas	getintomybelly
100 balas	iamawimpforthis
Balas de plata	wwbeware
Balas de "Lith"	vampbeware
Balas "Mercy"	demonbeware
Munición para Lanzallamas	flameonastick
Carga el emisor radioctivo	sunofgod
Recargar linterna	recharge
Visor nocturno	icansee
Máscara de Gas	thedogfarted
Energía máxima	givemefaith
Desactiva IA del enemigo	hellfreezeover
Combate fácil	combatisscary
Dificultad fácil	isuck
Puzzles fáciles	puzzlesarescary
Dificultad difícil	irule
Modo desmembrado	gibnplenty
Modo cabezones	bighead
Textura de Terminator 2	t2000
Lluvia	thunderstorm
Nieve	snowstorm
Acelerar o retardar tiempo	time
Objetos negros, rosas o grises	blank
Gráficos oscuros	dark

Crimson Skies

Selección de nivel
"Marquen" el micrófono en la parte izquierda del menú principal de campaña. Presionen el botón derecho del mouse, y luego tipeen "idaho". Un nuevo menú aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla, en el cual pueden elegir cualquier nivel.



SIMULADORES

SimCity 3000 Unlimited

Mientras estén en el simulador, presionen [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C para ver una consola con un cursor que parpadea en la parte superior izquierda de la pantalla. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos y presionen [Enter] para activar su función:

Todos los extras
pay tribute to your king
Todas las plantas eléctricas
power to the masses
Todas las plantas hidroeléctricas
water in the desert

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

¿Año cuánto?

Gente de Xtreme PC:

Hola a todos. Primero debía felicitarlos por el cambio de look de la revista que está FENOMENAL. Segundo, quería decirles que ¡la página en DATAFULL está muy buena! Y tercero, tengo que sí o sí sacarme una duda... ¿No es el año número 4 que cumple Xtreme PC? Que yo sepa el N° 35 de la revista de Septiembre dice Año 3 N° 35 eso quiere decir que en Noviembre del 2000 (o sea el N° 37 de Xtreme PC) debería decir Año 4 N°37. Aclarenme porfavor esa duda que me aqueja. Gracias. Son los mejores.

Pablo Iza
pablo151@hotmail.com

Efectivamente, mi amigo, el cuarto año de la revista comienza a correr con este ejemplar, el número 37, pero cumplimos tres años, no cuatro, ya que en este número tenemos tres años y un mes de vida, ¿se entiende?

Reconocimiento por tres años

Estimados hacedores de Xtreme PC:

Hola, gente de Xtreme PC, el motivo de esta carta se debe a algo inesperado que acabo de comprender. Hace tres años que están y estoy formando parte de su y mi vida, esto tal vez les sonará raro y hasta cursi, pero es algo notable que hace 36 meses mantengo el mismo entusiasmo por leerlos, no así la paciencia de esperar 30 días por una nueva edición. Y ahí es donde está el gran secreto de ustedes, le veo un sentimiento a esta revista que no encuentro en otra.

Le creo a Durgan cuando dice en "El Jinete Sin Cabeza" la emoción que sienten al contemplar a algún lector, porque yo desde mi simple unidad que represento como volúmen de venta me siento orgulloso de pertenecer a Xtreme PC.

Y tengo en mis manos el N° 1 con la tapa de "Jedi Knight" y sí... cómo evolucionó la IA de ustedes es evidente, veo que pasamos de ser un Stormtrooper que te informaba sin cuidado alguno los movimientos de Lara en el preview de Tomb Raider 2 a un implacable Marine Halfiliano que sin esperarlo te informa además de lo que está produciendo John Carmack ahora mientras (escribo "mientras") nos dice cuál es la última Ferrari que compró. Y me río porque abro el N°4 y qué veo...¡Sí, EL PRIMER PREVIEW DE DUKE NUKEM FOREVER! Ya lo tengo en un cuadrito para que mi hijo sepa cómo era el juego que nunca jugaré.

Y ésta va para Martín... N° 17, nota sobre el Daikatana ".... hacen que Daikatana sea un éxito asegurado".

Sí, te entiendo, Martín, ése y Star Wars: Force Commander fueron las más grandes decepciones que tuve.

En la mitad de su camino un amigo mío me presentó a mi novia, y sería injusto si no se lo agradeciera, pero más lo sería si no reconociera que ustedes me presentaron: Commandos, Homeworld, Battlezone, Dungeon Keeper y ...y ahora mi ex novia sale con un bibliotecario.

Y sin querer compartimos algo, los viernes son masacres con un amigazo como Fernando. Disculpen... (Fer, cuando leas esto en el correo el viernes inmediato por venir, prepárate que AntiNano te va a entrar a tiros). Ahora sí, me encantaría ya sea que gane por sorteo o licitación, ir un viernes con mi amigo a tirotearnos un rato (Sorpresa y Media ya recibió una copia de la carta).

Sepan que de lo amante que soy de los juegos y haciendo oídos sordos a sus comentarios, tengo una gran paradoja: Nunca jugué Hidden & Dangerous... Sí, ya sé, pero no soportaba los bugs.

Llegando ya al final de esto, que no es una carta de elogios, sino algo más parecido a un reconocimiento a tremendo alegrón que nos traen mes a mes a mí y a todos los que me rodean en este correo, me atrevo a realizar la siguiente conclusión:

XTREME PC - El Promedio

QUE TIENE: Una revista con toda, y cuando digo toda es toda, la información sobre el mercado de juegos para PC, más soluciones, trucos y como yapa información sobre hardware explicada de forma sencilla.

LO QUE SI: El humor, el AMOR demostrado en todas las secciones (si... lo copié del review de SHOGUN), el humor, 2 CD de primera, reviews muy confiables, la calidad de sus páginas, el humor, la puntualidad en sus fechas de salida y en el N° 23 ¡el review de Skydive! (todavía lo leo y me muero de risa).

LO QUE NO: El sonido (todos los meses la abro y todavía no escucho nada), 28 días sin nada que leer.

PUNTAJE: 99%, CLASICO

Gracias por 3 años compartidos, por 36 satisfacciones y por saber que dentro de mi mesita de luz los tengo a ustedes recopilados en cientos de páginas para llenar ese pedazo de mi ser que son los juegos de PC.

Y como diría "Ese amigo de Vinazi", ¡GLUP-GLLUUUUPP- GLUPP... MIS AMIGOS... XTREME PC!

Gastón
gatodag@aol.com

Gastón: ¡Gracias por tu carta! La publiqué porque creo que es un fiel reflejo de muchos e-mails que llegaron a la Editorial, que igual que vos nos felicitaron por nuestro aniversario. Y al igual que tu carta, cada una nos puso un poco más orgullosos, y con ganas de seguir haciendo LA REVISTA que ustedes quieren, mes a mes. A vos y a todos, ¡muchísimas gracias!

¿Nos entendemos?

Hola, malditos lunáticos de XTREMEPC:

Les habla NIPPUR DE LAGASH, el vagabundo de los mil caminos, el errante, otro lunático igual o más loco que Uds.

Tengo 25 años y desde hace más de 13 que me dedico a esto de los "jueguitos". Por eso hay veces que al leer el correo me agarra una indignación terrible, por los comentarios de algunos de los lectores. Yo sé que sobre gustos no hay nada escrito, pero dejémonos de romper las pelotas, señores, ¿me van a comparar la adrenalina que despierta enfrentarse a MEFISTO, uno de LOS TRES, con pilotar uno de esos F1 en esos juegos de carrera de mie...? ¿O acaso alguien que haya jugado a DIABLO II, y lo haya dado vuelta aunque sea una vez, no puede decirme que sintió MIEDO, sí, verdadero MIEDO, cuando comienza a temblar el piso de la Catedral y aparece el señor DIABLO en persona, diciendo con su voz cavernosa: "NI SIQUIERA LA MUERTE PODRA SALVARTE DE MI"?

Yo creo que la vida misma se compone de momentos, y los juegos que realmente quedan ocupando un lugar en nuestro corazón son aquellos que realmente nos hacen pasar BUENOS MOMENTOS, MOMENTOS INOLVIDABLES.

Si, está bien, yo sé que con la aceleración 3D, el LAMBORGHINI de NEED FOR SPEED se ve hermoso, más si uno lo está pilotando, o las texturas de QUAKE III son alucinantes, si tenés tiempo de verlas antes de que algún boludo te vuele en doce mil pedazos; o manejarles la vida a esos idiotas de los SIMS para algunos puede ser divertido, pero vuelvo a repetir, NO JODAN, CHE, no comparemos lo incomparable.

Quizás más de uno se sienta ofendido por lo que digo, quizás con razón, pero lo que ocurre es que para mí los videojuegos no son sólo "para pasar el rato", "para divertirse un rato". Al terminar DIABLO II, en dificultad HELL, con mi NIGROMANTE NIVEL 55, lo primero que hice fue apagar la máquina por unos días. Primero porque la cabeza me explotaba, y segundo porque si no mi novia me iba a asesinar. ¿Me creerían si les cuento que mientras andaba por la calle, pensando en el INFIERNO y sus criaturas, obviamente, mi mano instintivamente hacía el gesto del nigromante, como si estuviera invocando al GOLEM? Bueno, créanlo porque ES VERDAD. Para que vean lo que significa para mí un VERDADERO JUEGO de PC.

Así que ya saben, si lo que quieren es correr carreritas teniendo múltiples orgasmos manejando autos que nunca en su vida van a tener, o quieren luchar con un amigo en esas peleítas que enfrentan a chicos y chicas de cuerpos esculturales como ustedes nunca van a poseer, muchachos, no pierdan más el tiempo, CÓMPRENSE UNA CONSOLA. La PC esta hecha para los JUEGOS DE VERDAD.

HE DICHO.

Roberto Alfonso (NIPPUR DE LAGASH)
elmugneco@softhome.net
robertoalfonso@softhome.net

Me parece fantástico que seas fanático de los juegos, pero ¿no será demasiado eso de ir caminando por la calle haciendo el gesto del nigromante para invocar a un Golem? En mi vida he escuchado de gente que se posesiona con un juego (el que no soñó con un juego que lo obsesionaba no sabe de lo que estoy hablando), pero de ahí a caminar haciendo los movimientos del nigromante, creo que se te fue la mano...

¿Qué les parece a nuestros lectores la opinión de Gastón? Esperamos sus comentarios...

El Duende ataca

Holas:

Luego de varios meses sin escribirles a ustedes (por esta vía, claro) me pongo las pilas y me pongo a responder algunas cartas del mes de Octubre:

1) Felicitaciones a Hernán porque su carta fue "La Carta del Mes". Yo coincido con Martín, ya que en párrafos estoy de acuerdo con vos, pero en otros no, pero bueh, no me voy a poner a escribir cada uno porque tu carta fue un poquitín larga... :)

2) Marianito: bueno, Martín ya te respondió.

3) Matías: Si tiraste MDK2... ¿no me lo regalás? No coincido con vos en "tirar" (lo pongo en comillas porque supongo que no los "tiraste" realmente, ¿no? Bah, no sé, hay gente, o mejor dicho, lectoras que arrojan CD's, un amigo tiene una anécdota sobre esto, que espero que cuente apenas lea esta carta) porque de seguro alguna vez le vas a jugar de nuevo a NFS5, o a MDK2 y a Los Sims..., ahí sí coincido con vos, yo ya me cansé de jugarle. Sólo le juego cuando leo una XPC vieja y me cebo, jeje.

4) LeChuck: ¿Dibujitos de Sam&Max? ¿Dónde los viste? Yo, por mi parte, no los vi nunca.

5) Davo: la verdad que me cag.. de risa con la respuesta de nuestro querido/estimado amigo Maxi Ferzzola... la verdad que te cerró la boca, jeje. Tu mail fue una bomba nuclear, pero la respuesta de Maxi... ¿Se acuerdan el final de la película "El planeta de los Simios"? "¡Al final lo hicieron, bastardos!" JEJE

6) ¿Sí? No sabía que se podían resfriar los Sims, mirá vos....

Comentario: Livin´ Large: Ay, Dios... la verdad que por lo que me comentaron y leí en "Juego Expandido", la expansión no fue lo que se esperaba, una verdadera lástima...

7) Esteban: coincido con vos totalmente, pero otra cosa que también me pasa es que mis viejos piensan parecido, pero no conmigo, sino con gente más grande (yo tengo 14 años) y dice "ya es bastante grandulón" o alguna boludez parecida. Y es verdad, me da bronca que digan eso, seguro que si alguno de ellos entendieran lo que es esto de la pasión por los juegos me entenderían a mí, pero no los puedo cambiar, por más que quisiera.

Another comentario: ¿quieren mi opinión sobre el nuevo logo? ¿No? Ah, bueno, entonces no les digo nada.

Nooooo, fuera de joda, ¿les digo la verdad? Está... está, esteee... está más o menos, pero supongo (y espero) que es porque estoy acostumbrado al otro, pero no digo que sea malo ni nada, sólo digo que todavía no me acostumbré; habrá que ver dentro de unos meses si es eso o no. Igual quería agradecerle el esfuerzo a Martín por hacer mejor la revista, como siempre lo hacen, o intentan en algunos casos. Lo que sí me gustó fue la aclaración de DaN sobre el tema de los puntajes, coincido 101% con él. Otra cosa: el nuevo diseño también me gustó, y mucho (salvo el logo, jeje).

Por último, Feliz Cumple a todos, y sigan así, que son realmente la mejor revista y la más actualizada.

Bueno, ya me voy, les mando un saludo a M.M.S.L, por sus eternos frags regalados, y también a Martín, el CAMPER. :)

Sebas (ElDuEnDE)
sjm@ciudad.com.ar

Che, Sebas, ¿después de tanto tiempo no sabés que la sección se llama "Juego Extendido" y no "Juego Expandido"? Se me va sin chistar a Marzo, ¿entendió?

Inteligencia Artificial

Gentes (así sin mucha cosa):

Me llamo Tomás (¡mi apellido es Dillon, por si les interesa, chicas!) y tengo 15 años. Escribo para darle respuesta a la "carta del mes" de la edición de Octubre.

Este muchachín (Hernán) dice que la IA

de los juegos es en general mediocre, EXCEPTUANDO a Half-Life. ¿A qué se debe esto? No es que Valve Software haya descubierto una nueva manera de hacer inteligencia. El secreto está en el sistema de waypoints (también llamados nodos) que le indican a los monstruos a dónde dirigirse para cubrirse, tirar, tirar granadas, etc. Si ustedes tienen algo de idea de edición de niveles (¡como yo, ejem!) descubrirán que algunos monstruos necesitan mayor o menor cantidad de estos waypoints. Por ejemplo, un Alien Grunt necesita pocos waypoints, un Marine necesita un número promedio, y un Asesino necesita 3 veces más waypoints que un Marine.

Te voy a poner otro ejemplo: Bots para Counter-Strike. Hay muchos de ellos, aunque los hay de dos tipos: los que tienen waypoints y los que no. Los que tienen waypoints (y si están bien puestos) sabrán moverse, cubrirse, etc. (aunque como son un producto de un fan, algunas veces también hacen estupideces), en cambio los que no se quedan en la base SIN moverse (por más que sean terroristas y tengan que poner la bomba) y si sos un aburrido podés tener una victoria sin esfuerzos (eso da asco). Nótese que yo he estereotipado esto con el Android Bot y el RealBot; el Android tiene waypoints y su puntería es acorde al arma que lleva, y el Real no tiene, y con una USP .45 te pone una bala en la 3er pestaña comenzando por la izquierda del ojo derecho y te duerme a 1 km promedio (que eficiente, ¿no?)

Bueno, esto es todo, mi único objeto era acercarles mi respuesta (y opinión) y si alguno de ustedes se engancha con la edición de mapas puede escribirme y/o visitar las páginas www.gamedesign.net, o prefabs.gamedesign.net (sin el www). Aparte si alguien tiene ganas de escribirme porque sí, escriba que (por ahora) no he recibido e-mails basura así que leo TODO.

Adeus

Tomás "Gorvachov" Dillon
pescau@uol.com.ar
ICQ # 74725843

Solos en este mundo

Hola:

Amigos de Xtreme PC, ¿todo bien? Me llamo Leonardo y tengo 18 años. Les escribo esta carta para contarles un problema que he notado estos últimos días. ¿Se dieron cuenta de que somos realmente pocos los verdaderos fanáticos de los videojuegos? Sí... somos pocos. Y eso me hace sentir un poco solo.

Ya sé que hay muchas personas que juegan a juegos, pero son muy pocos los que verdaderamente disfrutan de ellos como se merecen. Me refiero a que lo juegan un ratito y enseguida se aburren y dejan de hacerlo. En cambio nosotros (los verdaderos fanáticos) cuando jugamos un juego, ya sea de PC u otra cosa, nos sentimos protagonistas del mismo, y es que realmente lo somos.

Por ejemplo: Si estamos jugando a un juego de autos, enseguida nos sentimos como Schumacher e intentamos poner el auto de costado para agarrar esas curvas difíciles de manera más rápida y conseguir ventaja, o empezamos a imaginar que es una película de acción, en la que el policía persigue al ladrón, e intentamos encerrar a nuestro rival para atraparlo, y ni hablar si ese rival es controlado por un amigo.

O si estamos jugando a un FPS en multiplayer, nos ponemos el apodo que siempre quisimos tener y salimos a aplastar a nuestros contrincantes, que a la vez quieren vernos destrozados en el piso. Pero claro... ¿Qué pasa si el que estaba jugando era uno de esos que juegan por jugar, sin ser fanáticos? Obviamente morderá el polvo y será humillado y maltratado, no nos cansaremos de dispararle uno tras otro balazo, no importa que esté muerto en el piso. Y... ¿quieren más?... En un juego de estrategia siempre nos armamos un ejército bien completito para invadir el terreno enemigo y conquistarlo, derrotar soldado por soldado y derrumbar edificio por edificio hasta que no quede nada.

Todo este tipo de cosas, nosotros, las vivimos con pasión, con emoción, y disfrutamos a full el precioso momento que los juegos nos hacen pasar. Snif... Snif.

¿Se dan cuenta lo que digo? ¿Tengo o no tengo razón? Sólo los verdaderos fanáticos pasamos la noche pensando de qué forma pasaremos ese nivel tan complicado cuando volvamos del colegio al mediodía. Y ya que nombré el colegio, siempre somos dos o tres los que nos reunimos en él para hablar de los videojuegos y recordar las viejas épocas de Maniac Mansion, Monkey Island, Quake, Street Road, y todos esos clásicos que tantas alegrías nos dieron en nuestra infancia.

Bueno, quiero que los lectores y ustedes (Xtreme PC), sepan lo que me pasa, o mejor dicho lo que estoy sintiendo. Seguramente muchos lo sienten así.

Y para redondear la idea podemos decir que somos pocas las personas que pertenecen "al palo" (de los videojuegos, claro está) y aprecian a estos maravillosos programas que son los ya mencionados VIDEOJUEGOS.

Saludos

Raúl Navarro
nhumbert@cvtci.com.ar

Mirá, te contestaría la carta pero estoy jugando a Blair Witch Volúmen 1 y me están corriendo unos bichejos en el bosque, así que te tengo que dejar... Vos entenderás. :)

Escuadrón de Combate Virtual

Hola:

Quería comentarles acerca de nuestro grupo de entusiastas de los simuladores de combate aéreo: ECV 56 Cóndor (Escuadrón de Combate Virtual).

Nuestro grupo se formó con la fusión de varios grupos pequeños decididos a formar el primer escuadrón de vuelo de combate on-line en Argentina. La ardua tarea comenzó en abril de este año y seguimos creciendo a paso firme, contando hasta la fecha con 72 miembros activos de distintas partes del país.

Fundamentalmente nuestra actividad se basa en nuclear a todos los pilotos de simuladores de combate aéreo en un ambiente de habla hispana y que comparte los mismos husos horarios para los encuentros on-line. De este modo realizamos vuelos multiplayer cooperativos, contando además con comunicación verbal en tiempo real entre los pilotos.

Actualmente volamos con 4 simuladores de combate aéreo de los llamados Hard Core, es decir aquellos que recrean al máximo las condiciones de un avión de combate real (sistemas de armamento, radares, modelo de vuelo, etc.). Ellos son: Falcon 4.0 de Microprose, F/A 18 Hornet y USAF, ambos de Jane's, y Flanker 2.0 de SSI. También volamos simuladores de la Segunda Guerra Mundial como Europen Air War de Microprose y Combat Flight Simulator 1 y 2 de Microsoft.

Poseemos una página web con información en castellano de los simuladores mencionados y un foro de discusión. La dirección de la página es www.ecv56condor.com.ar

En estos momentos tenemos un promedio de 80 visitas diarias a la página y casi 240 al foro de discusión.

Nuestra idea es seguir acrecentando nuestra comunidad y contar con el apoyo de

distintos medios para la difusión de este apasionante hobby. Creemos que existe gran potencial humano en nuestro país, dado que esta actividad es relativamente nueva y no hay antecedentes de comunidades de este tipo hoy en día en la Argentina.

Nos gustaría contar con ustedes para la difusión de nuestro Escuadrón de Combate Virtual. Nos parece un interesante proyecto con mucho potencial a corto plazo.

Cuenten con nosotros si desean más información o material acerca de los simuladores mencionados. Al ser un grupo on line contamos con información internacional actualizada de los mismos.

Muchas Gracias

Nestor "Gandalf" Mano
ECV56Condor
nmano@iname.com

Como podrás ver, Nestor, ¡publicamos tu carta para que todos los fanáticos de los simuladores se comuniquen con tu Escuadrón, y juntos puedan surcar los cielos virtuales de la red de redes! (qué poético, ¿no les parece?)

¿¡Counter Qué!?

Bueno el motivo de mi carta es la siguiente: Yo era unas de las muchas personas que despreciaban al Mod para Half-Life, llamado Counter-Strike. Alegaba que era un juego malísimo, que los gráficos eran un poco toscos, y que encima te metían un par de tiros y sucumbías en el infierno, aparte cuando morís, morís, ¡no estás más! Salvo, claro, que habilites el modo Victor Sueiro... (je, je).

Hasta que siguiendo las recomendaciones de Mik... ¡ejem! Moki, las de Rolo, y las de vos Marto, decidí probarlo, lo instalé y me dediqué a crear servidores off-line, recorrer los niveles, probando las armas contra los rehenes y demás yerbas. Y llegué a la conclusión que los gráficos no estaban tan mal después de todo, que las armas estaban perfectas, el retroceso que provoca cada una según su calibre me pareció excelente, y el sonido, ¡qué sonido!, nunca oí disparos tan perfectos, el ruido de la naturaleza, o la música de ópera en el nivel Italy me parecieron, entre otras cosas, alucinantes.

Pero bueh, al apreciar el juego en "Single Player" todo bien, pero todavía no me convencía mucho la idea de morir y tener que esperar como nabo hasta que la partida termine. Pero luego de jugarlo con mis amigos, llegué a la conclusión que es la mejor parte del juego. Por ejemplo, en Quake morís y cedés un Frag, y segundos después cuando "Reaparecés" vas a buscar al que te mató; en cambio en Counter-Strike uno realmente tiene "miedo" de morir, pero por el tener que esperar, entonces uno realmente se cuida, y no va como loco por el nivel buscando a los miembros del equipo contrario, sino que piensa cada paso como el Charlie ajedrez del que Durgan una vez nos contó ¿se acuerdan?

Encima la adrenalina corre más fuerte que en otros juegos; por ejemplo, cuando tenés una bomba plantada segundos antes, y tenés que desactivarla contra reloj, realmente la adrenalina brota por los poros.

Aparte uno se siente un simple humano, ya que te meten un par de tiros y palmás, con casco o sin casco, con chaleco de kevlar o sin él, ya que cuando te balacean uno no puede escapar como si nada, sino que al recibir múltiples impactos uno se tambalea y casi no puede caminar, por lo que tiene que responder al fuego con fuego o, claro... morir. Eso sí, te meten un tiro en la caripela y ni siquiera te tambaleás, morís casi al instante debido al sistema de daño localizado. Todo esto hace que el juego tenga un realismo increíble y que jugarlo sea un verdadero regocijo.

Pero que quede claro que no se puede comparar a Quake con CS, son dos juegos totalmente diferentes e igual de buenos, es más, yo también soy Quakero (¡porque amo el Quake y no la avena, sino sería Quákero!), y realmente soy un "adicto a estos dos", aunque como Counter es más nuevo últimamente le estoy dando más bola. En conclusión, si ustedes lectores no jugaron o no quieren jugar a Counter por prejuicios, háganlo porque realmente se pierden un juego que va a marcar un antes y un después en los FPS, ¡por lo menos así lo veo yo!

¡Eso es todo, saludos!

PD: ¡No soy ningún traidor!, aunque me fascinan los FPS, a las aventuras gráficas las tengo en lo más alto! :)

LeChuck (Mauro Lorenzo)
Mlechuck@ciudad.com.ar

Por lo que veo a muchos les hicimos entrar el gustito por juegos como Counter-Strike o SWAT, en donde predomina el trabajo en equipo, algo que se ve cada vez más en las expansiones futuras para los FPS de más trascendencia (léase Quake III Team Arena).

Desafíos de UT

¡Hola Xtreme PC!

Me contacto con ustedes para pedirles información sobre si hay actualmente o va a ver alguna competencia o torneo de Unreal Tournament.

Realmente me gustaría saber si hay algún campeón de este juego en Argentina, y si lo hay que me den alguna manera de contactarlo .Tengo un nivel bastante alto de juego y me encantaría encontrame con un loco como yo apasionado de UT para jugar un par de Deathmatchs o cualquier otro modo de este juego.

¡Desde ya muchas gracias, y sigan así!

PD: Para desafíos, éste es mi mail: **quilco@datamarkets.com.ar** (soy de Capital).

PD2: Me gustaría mucho que publiquen una nota como la que sacaron en "La Zona 3D" con Jackson y Shotgun, pero de UT.

Mirá, la mejor forma sería que te comuniques con los locales en donde se pueden jugar partidos de LAN de Unreal Tournament (los teléfonos están en los avisos) preguntando si tienen planes de realizar algún torneo en un futuro cercano.

Por el otro lado, publicamos tu e-mail para que los interesados en el desafío que planteás se comuniquen con vos, y puedas probar si estás a la altura de los mejores en Unreal Tournament.

Bueno, nos estamos viendo... ¡hasta el mes que viene, y no dejen de visitarnos en www.datafull.com!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos. Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / **NUMERO 18 (Abr. 99)**: Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Mayo 1999 — NUMERO 19

Reviews: X-Wing Alliance Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Junio 1999 — NUMERO 20

Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Julio 1999 — NUMERO 21



Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Agosto 1999 — NUMERO 22



Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW Ep.1 La Amenaza Fantasma - Primera parte Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Septiembre 1999 — NUMERO 23



Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep 1 La Amenaza Fantasma Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Octubre 1999 — NUMERO 24

Previews: Warcraft III Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK Soul Reaver Re Volt - C&C T Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Noviembre 1999 — NUMERO 25



Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1999 — NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 2000 — NUMERO 27



Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider TLR - SWAT 3 NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 2000 — NUMERO 28

Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones Indiana Jones y L M I (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 2000 — NUMERO 29



Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 - Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L M I (2da parte) Trucos: Alien vs Predator - Odium - Nox y más!

Abril 2000 — NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld Cataclysm - Soluciones: Planescape Torment - Championship Manager Temp 99/00 - Fausto Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000 — NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000 — NUMERO 32

Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000 — NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000 — NUMERO 34



Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000 — NUMERO 35



Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000 — NUMERO 36



Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fíjate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados.
No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

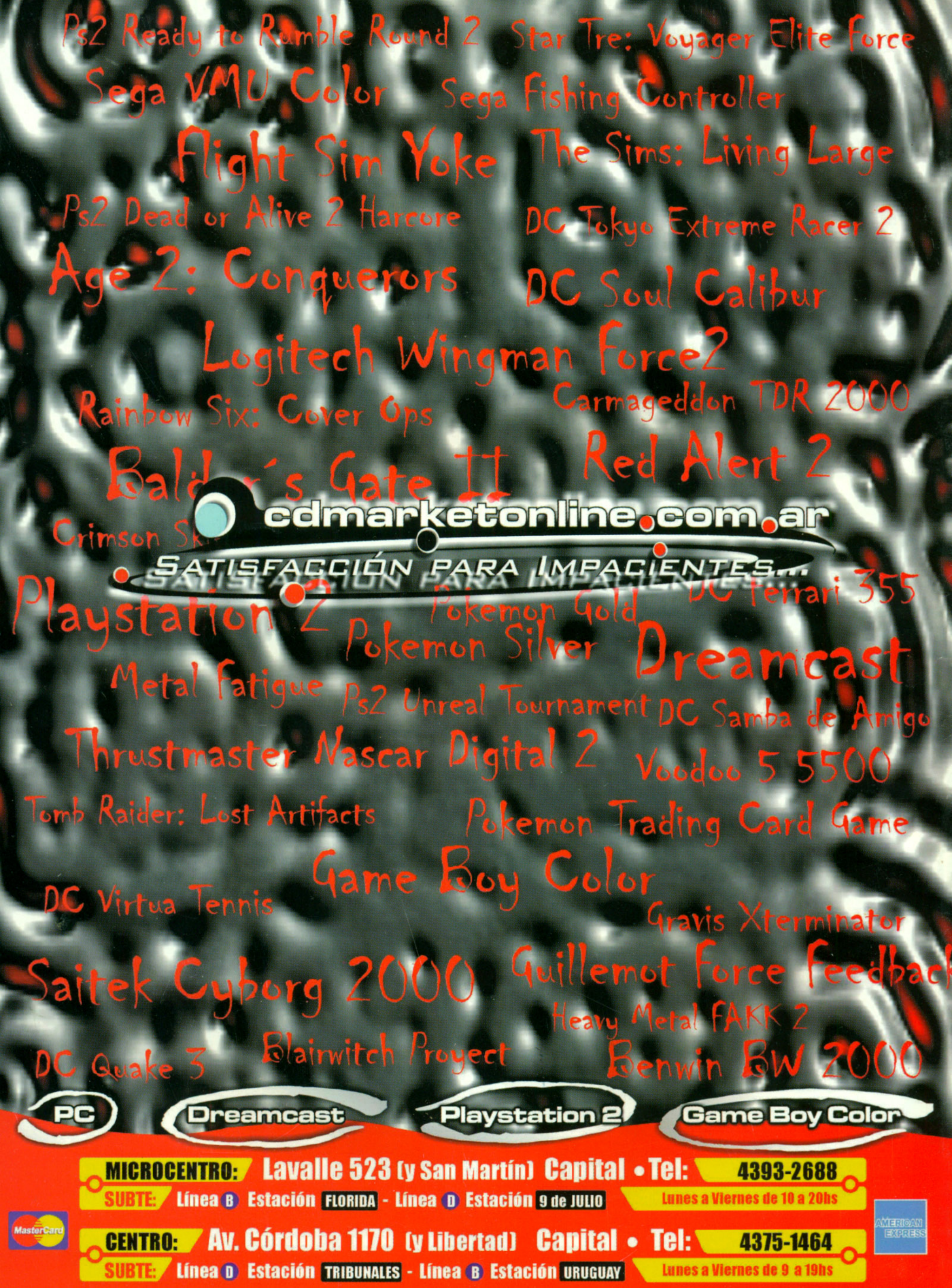
1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26 y del 33 en adelante).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.


Ps2 Ready to Rumble Round 2
Star Tre: Voyager Elite Force
Sega VMU Color
Sega Fishing Controller
Flight Sim Yoke
The Sims: Living Large
Ps2 Dead or Alive 2 Harcore
DC Tokyo Extreme Racer 2
Age 2: Conquerors
DC Soul Calibur
Logitech Wingman Force2
Rainbow Six: Cover Ops
Carmageddon TDR 2000
Red Alert 2
cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
Playstation 2
Pokemon Gold
DC Ferrari 355
Pokemon Silver
Dreamcast
Metal Fatigue
Ps2 Unreal Tournament
DC Samba de Amigo
Thrustmaster Nascar Digital 2
Voodoo 5 5500
Tomb Raider: Lost Artifacts
Pokemon Trading Card Game
Game Boy Color
DC Virtua Tennis
Gravis Xterminator
Saitek Cyborg 2000
Guillemot Force Feedback
Heavy Metal FAKK 2
DC Quake 3
Blairwitch Proyect
Benwin BW 2000
PC
Dreamcast
Playstation 2
Game Boy Color
MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs
CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs
MasterCard
AMERICAN EXPRESS


ESCAPE FROM
MONKEY ISLAND™
DEMO EN CASTELLANO!
Y los mejores add-ons:
Grand Prix 3 temporada 2000
Ground Control (mapas)
Half-Life: Chemical Existence 1.0
Half-Life: Counter-Strike (mapas)
Mefisto Insane Tier
Star Trek: Elite Force (mapa para CTF)
Unreal Tournament Tweak
Vampire The Masquerade: Skins
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 37 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.
CD1
NOVIEMBRE 2000
XTREME CD
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. Escape from Monkey Island su logo y personajes, son marcas registradas de LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados.


RESIDENT
EVIL 3
NEMESIS
Y estos increíbles utilitarios:
Babylon Translator 3.1
Paint Shop Pro 7.0
Norton Antivirus 2001
Quick Notes Plus
ICQ 2000b -Build 3268
3DMark 2000
Drivers nVIDIA 4.12.01.0631
ItweakU Limited Edition 3.60
Demos:
Metal Gear Solid
Blair Witch Volumen 2
Crimson Skies
Mechwarrior 4: Vengeance
Starship Troopers
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 37 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.
CD2
NOVIEMBRE 2000
XTREME
CD